

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TENUN DENGAN TEKNIK
MEKRAMA DI KELAS XI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Oleh

Kadek Andila Kertha Subagia, Nim 1815051063

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : dedekandila1@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil rancangan serta mendeskripsikan respon peserta didik dan pendidik dari Media pembelajaran Interaktif yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan menggunakan 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. (1) Hasil rancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif pada materi tenun dengan teknik mekrame berhasil diterapkan berdasarkan dari hasil uji validasi dari ahli isi, ahli media dan desain yang dilakukan, dengan nilai rata-rata 1.00 dengan kriteria Sangat Valid dan layak untuk digunakan. (2) Hasil dari perhitungan uji efektifitas media pembelajaran interaktif ini diperoleh nilai sebesar 0,76 *N-Gain* yang masuk pada kriteria Efektif. (3) Hasil dari respon peserta didik yang diperoleh sebesar 66,12 yang berada pada predikat Sangat praktis. Serta hasil respon dosen menunjukkan skor rata-rata 50 berada pada kategori sangat positif dan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran interaktif, adobe captive, Makrame, Tenun, Animasi.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
DISCOVERY LEARNING ON THE SUBJECT OF WEAVING USING
MEKRAME TECHNIQUE IN CLASS XI OF SMK NEGERI 1 SUKASADA**

By

Kadek Andila Kertha Subagia, Nim 1815051063

Program Study of Informatics Education

Informatics Engineering Department

Technical and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email : dedekandila1@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a design and describe the responses of students and educators from interactive learning media. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model using 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. (1) The results of the design and implementation of interactive learning media on woven materials with the mekrame technique were successfully implemented based on the results of validation tests from content experts, media experts and design with an average value of 1.00 with the criteria Very Valid and feasible to use, (2) Results of the calculation of the effectiveness test of this interactive learning media obtained an N-Gain value of 0.76 included in the Effective criteria. (3) The results of student responses obtained at 66.12 were in the Very practical predicate. And the results of the lecturer's response show an average score of 50 in the very positive and very practical category

Keyword : Development, interactive learning media, adobe captive, Macrame, Weaving, Animation.