

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
KELAS VIII SMP LABORATORIUM UNDIKSHA
SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Oleh

Natalina Simbolon, NIM 1711021011

Prodi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran prakarya siswa kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun ajaran 2020/2021, dan 2) mengetahui validitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran prakarya siswa kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 3 siswa uji coba perorangan, 6 orang siswa uji coba kelompok kecil. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, 1) wawancara, 2) pencatatan dokumen, dan 3) metode kusioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu, 1) proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran prakarya dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu, a) tahap analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, dan e) tahap evaluasi, 2) hasil validitas produk dikatakan valid dengan masing-masing penilaian, a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan persentase 97,5% dengan kategori sangat baik, b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan persentase 88,57% dengan kategori baik, c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan persentase 84,44% dengan kategori baik, d) hasil *review* uji coba perorangan dengan persentase 93,33% dengan kategori sangat baik, e) hasil *review* uji coba kelompok kecil dengan persentase 94,58% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, media interaktif pembelajaran prakarya ini layak digunakan sebagai sumber belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, Prakarya, ADDIE

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH
ADDIE'S MODEL IN WORKSHOP COURSES
CLASS VIII SMP LABORATORY UNDIKSHA
SINGARAJA ACADEMIC YEAR 2020/2021**

**By
Natalina Simbolon, NIM 1711021011
Educational Technology Study Program**

ABSTRACT

This research is a development research using the ADDIE model. This study aims to 1) develop interactive learning media on the craft subjects of class VIII students at the Undiksha Singaraja Laboratory Junior High School for the academic year 2020/2021, and 2) find out the validity of interactive learning media on the craft subjects of class VIII students at the Undiksha Singaraja Laboratory Junior High School in the academic year. 2020/2021. The research subjects were 1 learning content expert, 1 learning media expert, 1 instructional design expert, 3 individual trial students, 6 small group trial students. The data generated in this study are qualitative and quantitative. The data collection methods used are 1) interviews, 2) document recording, and 3) the questionnaire method. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis technique and quantitative descriptive analysis technique. The research results obtained are, 1) the process of developing interactive learning media products on craft subjects using the ADDIE model which includes five stages, namely, a) the analysis stage, b) the design stage, c) the development stage, d) the implementation stage, and e) the evaluation stage, 2) the results of product validity are said to be valid with each assessment, a) the results of the expert review of learning content with a percentage of 97, 5% in the very good category, b) the results of the learning design expert review with a percentage of 88.57% in the good category, c) the results of the learning media expert review with a percentage of 84.44% in the good category, d) the results of the individual trial review with the percentage 93.33% in the very good category, e) the results of the small group trial review with a percentage of 94.58% in the very good category. Based on this, this interactive learning media is feasible to be used as a learning resource.

Keywords: Development, Interactive Media, Craft, ADDIE