

ABSTRACT

Anjjani Mardhika Adif, 2025, Design and Creation of Interactive Learning Media Using Android-Based Unity in Informatics Subjects for Class X at SMKN 9 Padang.

This study aims to analyze the validity, practicality and effectiveness of Interactive Learning Media Using Unity Based on Android in Informatics Subjects for Class X at SMKN 9 Padang. This study uses a research and development (R&D) method, using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 35 students of class X majoring in Culinary 4. The results of the study showed that the overall validity test by experts on interactive learning media based on Android using Unity for class X at SMK Negeri 9 Padang was 91.03%, so the level of validity can be interpreted as very valid to use. The overall practicality test assessment of interactive learning media based on Android using Unity for class X at SMK Negeri 9 Padang was 89.44%, so the level of practicality can be interpreted as very practical to use. The overall effectiveness test assessment of android-based interactive learning media using Unity for class X at SMK Negeri 9 Padang was 88.12%, so the level of effectiveness can be interpreted as very effective to use. The conclusion of this study is to produce an interesting and useful android-based interactive learning media application for teachers and students both during face-to-face or online learning.

Kata Kunci: Interactive Learning Media, Android, Unity, Informatics

ABSTRAK

Anjjani Mardhika Adif, 2025, Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Unity* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 9 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis uji validitas, praktikalitas dan efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Unity* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 9 Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Development (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Subjek penelitian berjumlah 35 siswa kelas X jurusan Kuliner 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Unity* kelas X di SMK Negeri 9 Padang sebesar 91,03%, sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan sangat valid digunakan. Penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Unity* kelas X di SMK Negeri 9 Padang sebesar 89,44%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan. Penilaian uji efektivitas secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Unity* kelas X di SMK Negeri 9 Padang sebesar 88,12%, sehingga tingkat efektivitasnya dapat diinterpretasikan sangat efektif digunakan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang menarik dan bermanfaat bagi guru serta peserta didik baik disaat pembelajaran secara tatap muka atau daring.

Kata Kunci: Media Pembelajaran interaktif, *Android*, *Unity*, Informatika.