

ABSTRACT

Alya Amelia, 2025, Design and Development of Interactive Learning Media for Cultural Arts Subject Based on Android for Grade X Students at SMKS Semen Padang Academic Year 2024/2025, Bachelor of Education in Informatics Engineering at the Faculty of Teacher Training and Education, Putra Indonesia University "YPTK" Padang.

This research aims to design and create interactive learning media and determine the validity, practicality and effectiveness of learning media so as to produce Android-based interactive learning media in class X arts and culture subjects at Semen Padang Private Vocational School for the 2024/2025 academic year. This research uses the research development (R&D) method. The research subjects were 40 students. The development model used is a 4D development model with the development steps as follows. (1) Define, (2) Design, (3) Development, and (4) Disseminate. This research uses a questionnaire to collect data from validators and students, which is processed using Microsoft Excel. The validity test results show an average value of 90.33%, which indicates that the learning media is very valid. The practicality test shows an average score of 87.95%, which indicates that this application is very practical for students to use. Meanwhile, the effectiveness test produced a score of 86.10%, indicating that this application is very effective in increasing student learning activities. Overall, this Android-based learning media application has proven to be valid, practical and effective for use in arts and culture learning in class X at Semen Padang Vocational School.

Keywords: Android, Application, Learning Media, Cultural Arts.

ABSTRAK

Alya Amelia, 2025, **Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Berbasis *Android* Siswa Kelas X Di SMKS Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025**, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif serta mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMK Swasta Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (R&D). Subjek penelitian berjumlah 40 orang siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D dengan langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, dan (4) *Disseminate*. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengumpulkan data dari validator dan siswa, yang diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil uji validitas menunjukkan nilai rata-rata 90,33%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata 87,95%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini sangat praktis digunakan oleh siswa. Sementara itu, uji efektivitas menghasilkan nilai 86,10%, menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Secara keseluruhan, aplikasi media pembelajaran berbasis Android ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di kelas X SMK Semen Padang.

Kata Kunci: Android, Aplikasi, Media Pembelajaran, Seni Budaya.