

Tasnia, 2019. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Smp Negeri 1 Banguntapan” Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Fakultas Humaniora, Pendidikan, & Pariwisata. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Sutarman, M.Kom., Ph.D

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6*, (2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* di SMP N 1 Banguntapan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan angket. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa: (1) produk media pembelajaran yang dihasilkan mencakup halaman KD dan indikator, halaman petunjuk, halaman materi, halaman evaluasi, halaman referensi, dan halaman profil; (2) produk media pembelajaran pada mata pelajaran ipa, ditinjau dari penilaian ahli media tergolong sangat layak dengan hasil 78.89%. Penilaian oleh ahli materi tergolong sangat layak dengan hasil 93.33%. Berdasarkan penilaian siswa, media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat layak dengan hasil 82% sehingga layak digunakan oleh siswa kelas VII sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Android, Ilmu Pengetahuan Alam

Tasnia, 2019. *“Development of Interactive Multimedia Based on Android as a Medium Of Learning Natural Science in SMP Negeri 1 Banguntapan. A final paper. Information Technology Education Department. Faculty of Humanities, Education & Tourism, University of Technology Yogyakarta. Adviser: Sutarman, M.Kom., Ph.D*

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop interactive learning multimedia using Adobe Flash CS6, (2) determine the feasibility of learning multimedia by using Adobe Flash CS6 applications in SMP N 1 Banguntapan. The research method used in this research is Research and Development (R&D), a research method used to produce certain products, and to test the effectiveness of these products.

Data collection methods used in this study are questionnaires The results of this study indicate that: (1) learning media products produced include KD pages and indicators, instruction pages, material pages, evaluation pages, reference pages, and profile pages; (2) learning media products in science subjects, in terms of the assessment of media experts, are classified as very feasible with results of 78.89%. The assessment by the material experts is very decent with 93.33% results. Based on student assessment, the learning media developed are classified as very feasible with results of 82% making it feasible to be used by Grade VII students as learning media in class.

Key words: *Interactive Multimedia Learning, Android, Natural Sciences*