

Baru, Z. P. 2021. “Multimedia Pembelajaran Interaktif Fungsi-Fungsi Perintah (Command Prompt) dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berbasis Android (Studi Kasus SMK Muhammadiyah Berbah)”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Fungsi-Fungsi Perintah (*Command Prompt*) dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berbasis Android dan mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, dan (7) Revisi produk. *Software* yang digunakan dalam mengembangkan multimedia ini adalah *Adobe Professional CS6*. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan dua aspek kepada 8 siswa/pengguna terhadap multimedia pembelajaran melalui kuisisioner dengan perolehan nilai kuisisioner ahli media prosentase 61,17% dengan kategori baik, ahli materi memperoleh prosentase 70% dengan kategori baik, dan siswa memperoleh 80% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan pengujian kelayakan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan untuk membantu pembelajaran.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran Interaktif, Simulasi dan Komunikasi Digital, Android, *Research and Development (R&D)*.

Baru, Z. P. 2021. "Interactive Learning Multimedia of *Command Functions (Command Prompt) in Android-Based Simulation and Digital Communication Subjects (Case Study: SMK Muhammadiyah Berbah)*". Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program Yogyakarta University of Technology. Advisor: Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The research aims to develop Interactive Learning Multimedia Command Functions (Command Prompt) in Android-Based Digital Communication and Simulation Subjects and determine the feasibility of the interactive learning multimedia. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The steps in this research are: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial, and (7) Product revision. The software used in developing this multimedia is Adobe Professional CS6. Based on the assessment of media experts, material experts and two aspects to 8 students/users of learning multimedia through questionnaires with the acquisition of the media expert questionnaire scores a percentage of 61.17% in good category, material experts obtained the percentage of 70% in good category, and students obtained 80% with very good category. Based on the feasibility test that has been done, it can be concluded that this media is suitable to be used to help learning.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Simulation and Digital Communication, Android, Research and Development (R&D).