

## **ABSTRACT**

### ***Development of Interactive Multimedia CD In Subjects Introduction to Computer Applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan***

**Lukman Hakim Siregar**

*This research based on low student learning outcomes in subjects of Introduction to Computer Applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. This was because of the lack of used and innovation to the instructional media such as Interactive Multimedia CD. Additionally, the lack of utilization of existing computer lab, causing a lack of interest and students' understanding of the learning material. To assist students in overcoming this problem required instructional Interactive Multimedia CD. The aimed of this study was to produced an Interactive Multimedia CD valid, practical, effective, and efficient on the subjects of intoduction to computer applications.*

*The method used in this research was Reaserch and Development (R & D) by used a model of the development of Instructional Development Institute (IDI), which includes three stages: (1) define: needs analysis, (2) develop: product development, and (3) evaluate: product trials.*

*The result of this study indicate that the validity of multimedia contents categorized by very valid (95,98%) and design are categorized very valid (91,11%), so that the avarage obtained validation of Interactive Multiedia CD on the category of very valid. While the practicalities of the test, the lecturer/practitioner gives very practical category (91,88%) and students provide very practical category (82,97%). While the effectiveness of the test, an Interactive Multimedia CD considered very effective as 29 of the 34 students (85,29%) reached a value of > 75 and assessed efficiently because it is used in less than one month. Based on these findings it can be concluded that Interactive Multimedia CD is valid, practical, effective and efficient to be used as a medium of learning in subject introduction to computer applications at STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan and can increase student interest so as to bring impact of increasing student learning outcomes.*

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan**

**Lukman Hakim Siregar**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer di STKIP Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan dan inovasi terhadap media pembelajaran seperti halnya CD Multimedia Interaktif. Selain itu kurangnya pemanfaatan sarana laboratorium komputer yang ada, sehingga menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Untuk membantu mahasiswa dalam mengatasi permasalahan ini diperlukan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sebuah CD multimedia interaktif yang valid, praktis, efektif dan efisien pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reaserch and Development* (R & D) dengan menggunakan model pengembangan *Instructional Development Institude* (IDI) yang meliputi tiga tahap yaitu (1) *define* yaitu analisis kebutuhan, (2) *develop* yaitu pengembangan produk, dan (3) *evaluate* yaitu uji coba produk.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validitas CD Multimedia Interaktif berdasarkan isi/materi dikategorikan sangat valid (95,98%) dan desain media yang dikategorikan sangat valid (91,11%), sehingga didapat rata-rata validasi CD Multimedia Interaktif pada kategori sangat valid. Sementara itu pada uji praktikalitas, dosen/praktisi memberikan kategori sangat praktis (91,88%) dan mahasiswa memberikan kategori sangat praktis (82,97%). Sedangkan uji keefektifan CD Multimedia Interaktif dinilai sangat efektif karena sebanyak 29 dari 34 mahasiswa (85,29%) berhasil mencapai nilai > 75 dan dinilai efisien karena digunakan dalam waktu kurang lebih satu bulan. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa CD Multimedia Interaktif ini valid, praktis, efektif dan efisien untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Pengantar Aplikasi Komputer dan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar mahasiswa.