

ABSTRACT

The Development of Interactive Multimedia In Study Skill Computer and Management Information at SMK Pertanian Pembangunan Negeri Padang

Nessa Tesia Iggrid

This research is based on low student learning outcomes in class X In Study Skill Computer and Management Information. The lack of usage and innovation of instructional media as well as interactive multimedia. Moreover, the lack of textbooks and computer laboratory facilities led to a lack of interest and students understanding of the subject matter. The purpose of this study is to produce an interactive multimedia valid, practical and effective on the Study Skill Computer and Management Information.

The method used in this research was the Research and Development (R&D) by using 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 results of this study indicated that the validity of multimedia contents and design categorized valid. While the practicalities of the test, the teacher/ practitioner gives practical category and students provide practical category. While the effectiveness of the test, an interactive multimedia was considered effective. Based on these findings it could be concluded that interactive multimedia was valid, practical and effective to be used as a medium of learning in Study Skill Computer and Management Information and could increase student interest so as to bring the impact of increasing student learning outcomes.

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Padang

Nessa Tesia Iggrid

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran KKPI. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan dan inovasi terhadap media pembelajaran seperti halnya multimedia interaktif. Selain itu, multimedia yang ada sekarang tidak bersifat interaktif untuk siswa menyebabkan kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran KKPI.

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

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan multimedia interaktif oleh pakar ahli isi dan desain multimedia dikategorikan valid. Sementara pada uji kepraktisan oleh guru/praktisi dan siswa dikategorikan sangat praktis. Sedangkan pada uji keefektifan, multimedia interaktif dikategorikan sangat efektif dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini valid, praktis dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran KKPI dan dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas, imajinatif dan kemandirian dalam belajar siswa sehingga bisa membawa dampak meningkatnya hasil belajar siswa.