

## **ABSTRACT**

**M. Afdhal Putra, 2016. *Development of Interactive Multimedia-Based Computer Assembly Learning Media on Increasing Skills of Students at Merangin 11th State Vocational School.***

*Computer assembly is one of the competencies students must learn on productive subjects, to provide knowledge and improve student skills. This study aims to develop interactive multimedia-based learning media on computer assembly studies in computer and network engineering majors at Merangin 11 State Vocational High School and reveal the validity, practicality, and effectiveness of the media. Interactive multimedia is designed to be able to improve students' skills to be able to fully understand the material available.*

*This study uses the Research and Development Development Method which focuses on the ADDIE Method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Type of data is primary data where data is obtained directly by media experts, teachers, and students. The data analysis technique used is a qualitative data analysis technique provided by the validator, teacher, and students through a questionnaire that has been distributed then the results are analyzed statistically.*

*The results obtained from this research and development are as follows: (1) Learning media is interactive multimedia on computer subjects in computer and network majors. (2) Interactive multimedia validation is declared valid in the aspect of two experts/experts with valid validity of 0.84% while in the validation aspect the material is declared valid with the cheerfulness of 0.84%. (3) The practice of internal multimedia based on the teacher's response after going through the program stated the practicality with an average total of 85.55% while in the interactive multimedia practice based on 81.49%. (4) The effectiveness of interactive multimedia learning media in terms of the percentage of students' mastery learning from 25 students there were 24 students with scores above KKM with a percentage of 95.834%.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Validity, Practicality, Effectiveness.*

## ABSTRAK

**M. Afdhal Putra, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Keterampilan Siswa SMK Negeri 11 Merangin. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Perakitan Komputer adalah merupakan salah satu kompetensi yang harus dipelajari siswa pada mata pelajaran produktif, guna memberikan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran perakitan komputer jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Negeri 11 Merangin serta mengungkapkan validitas, praktikalitas, efektifitas media tersebut. Multimedia interaktif ini dirancang untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa hingga dapat memahami secara keseluruhan materi yang tersedia.

Penelitian ini menggunakan Metode Pengembangan *Research and Development* yang berfokus pada Metode ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Jenis data yaitu data primer dimana data diperoleh langsung oleh ahli media, guru, dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang diberikan oleh validator, guru dan siswa melalui angket yang telah disebarkan kemudian hasilnya dianalisa secara statistik.

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran merupakan multimedia interaktif pada mata pelajaran perakitan komputer jurusan komputer dan jaringan. (2) Validasi multimedia interaktif dinyatakan valid pada aspek dua ahli/pakar dengan kriteria valid sebesar 0.84% sedangkan pada aspek validasi materi dinyatakan valid dengan kriteria sebesar 0.84%. (3) Praktikalitas multimedia internatis berdasarkan respon guru setelah melalui validitas dinyatakan praktikalitas dengan rata-rata total 85,55%.sedangkan pada praktikalitas multimedia interaktif berdasarkan 81,49%. (4) Efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif ditinjau dari persentase ketuntasan belajar siswa dari 25 orang siswa terdapat 24 orang siswa dengan nilai di atas KKM dengan persentase 95,834%.

**Kata Kunci:** Multimedia interaktif, Validitas, Praktikalitas, Efektifitas.