# ABSTRAK

**Windri Wisti, 2017. "Pengembangan Multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android untuk peserta didik kelas XI IIS 1 SMAN 1 Painan". Skripsi. Mahasiswa Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android untuk peserta didik kelas XI IIs 1 SMAN Painan dan mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif sosiologi berbasis aplikasi android untuk peserta didik kelas XI Iis 1 SMAN Painan. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori konstruktivisme dikarenakan pada multimedia interaktif ini peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih dan memahami materi sesuai dengan apa yang ingin mereka pelajari sehingga dapat membantu peserta didik menkonstruksikan konsep yang semula abstrak menjadi lebih nyata dan peserta didik dapat membangun konsep dari apa yang telah mereka pelajari melalui multimedia interaktif ini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* dengan mengadaptasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu a*nalysis, desain, development, implementation, evaluation.* Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa tes dan angket. Produk multimedia interaktif ini diuji cobajakan pada peserta didik kelas XI IIS 1 SMAN 1 Painan yang berjumlah 28 orang.

Hasil penelitian ini memperoleh nilai validitas dari ahli media yaitu 91,55% masuk pada kategori "sangat layak", dari penilaian ahli materi diperoleh 77,61% termasuk pada kategori "layak" dan dari ahli sosal yaitu 91,77% masuk pada kategori "sangat layak" yang berarti multimedia interaktif sosiologi berbasi aplikasi android layak untuk digunakan. Hasil uji praktikalitas dari peserta didik memperoleh nilai sebesar 87,32% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Efektifitas multimedia interaktif dilakukan dengan Uji-t memperoleh hasil Sig.(2-tailed) 0.00 < 0,05 yang berarti nilai peserta didik saat dilakukan *preetes*t dan *posttest* terdapat perbedaan hasil belajar dalam proses pembelajaran sehingga multimedia interaktih ini efektif untuk digunakan.



**Kata Kunci: Android, Multimedia Interaktif, Sosiologi**