# ABSTRAK

**Rudini Fedri. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kurang maksimalnya penggunaan teknologi sebagai media dalam membantu proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Padang. Selain itu, media yang digunakan juga masih kurang bervariasi. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif sesuai prosedur pengembangan dengan menggunakan standar kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga menjadi suatu multimedia interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Deveopment (R&D), menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu satu orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas X IPS 2 SMAN 8 Padang.

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sosiologi SMA menunjukan bahwa prosedur pengembangan ini dimulai dari tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, setelah itu tahap pengembangan. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi sudah “sangat valid” dengan media. Dari aspek media sudah “sangat valid” dan dapat digunakan. Untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kesimpulan dari multimedia interaktif Sosiologi yang dikembangkan “layak digunakan”dalam proses pembelajaran. Disarankan peneIiti seIanjutnya dapat mengembangkan media ini lebih interaktif, efektif, menarik serta dapat melanjutkan ke tahap uji efektifitas.



**Kata Kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Smart Apps Creator*