

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
METODE SCRUM BERDASARKAN METODE BELAJAR SELF DIRECTED
LEARNING UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN MERAKIT
PERSONAL KOMPUTER SISWA SMK**

Oleh

**Revi Aprialdi
NIM : 1005220**

Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA-UPI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu pembelajaran merakit personal komputer siswa SMK. 2) Mengetahui respons siswa ketika menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan membantu pembelajaran merakit personal komputer. 3) Mengetahui penilaian ahli media, ahli materi dan siswa SMK terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dan lihat dari spek kelayakannya. Proses pengembangan multimedia ini digunakan metode Scrum, yang merupakan metode pengembangan media yang lebih fleksibel dan cepat dalam menghadapi perubahan yang mungkin terjadi. Multimedia interaktif yang dikembangkan mengikuti jalur metode belajar Self Directed Learning (SDL), dimana multimedia ini mendiagnosa kebutuhan belajar, mengidentifikasi materi belajar pengguna, mengevaluasi hasil belajar serta meningkatkan kesadaran untuk belajar.
Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Subjek penelitian penilaian kelayakan multimedia adalah siswa kelas X SMK Daarut Tauhid Bandung. Peneliti ini awal dengan proses penelitian awal yang bertujuan untuk mengetahui kenda la pada proses pembelajaran dan rekomendasi. Proses pengembangan didasarkan metode Scrum dengan mengumpulkan hasil penelitian awal menjadi Product Backlog. Product backlog dipecah menjadi bagian yang lebih kecil disebut sprint backlog yang menjadi pemanduan tentang fungsi apa saja yang harus dikerjakan serta masalah yang dihadapi. Setelah multimedia selesai dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 84,67% untuk semua kriteria yang bersangkutan dan engkelayakan multimedia dan ahli materi sebesar 94,375% untuk semua kriteria yang bersangkutan kelayakan materi. Sedangkan untuk hasil penelitian kelayakan multimedia oleh siswa SMK mendapatkan nilai sebesar 83% serta respons siswa ketika menggunakan multimedia interaktif perakitan personal komputer mendapatkan nilai 83,835%.

Revi Aprialdi, 2014

Perencanaan multimedia interaktif menggunakan metode serum berdasarkan metode belajar self directed learning untuk membantu pembelajaran merakit personal computer siswa SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata kunci : Pembelajaran, Self Directed Learning, Scrum, Multimedia Interaktif, Merakit, Personal Komputer.

**INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN USING SCRUM BASED
LEARNING METHOD SELF DIRECTED LEARNING TO ASSEMBLE
PERSONAL COMPUTER TO HELP STUDENT OF SMK**

By
Revi Aprialdi
NIM: 1005220

Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA-UPI

ABSTRACT

This study aims to: 1). Developing interactive multimedia learning to help learning vocational students assemble personal computers. 2) Knowing the students' responses when using interactive multimedia learning which has been developed to help assemble personal computers. 3) Knowing the expert assessment of media, material expert and vocational students to interactive multimedia developed from the aspects of feasibility. The development process used Scrum method, which is a method of developing that more flexible and fast in the face of changes that may occur. Interactive multimedia learning method is developed to follow the Self Directed Learning (SDL), which is a multimedia diagnose learning needs, identify user learning materials, evaluating learning outcomes and increase awareness for learning. The research method used is a Research and Development. Assessment of the feasibility of multimedia research subjects were students of first classfro SMK DaarutTauhid Bandung. The study begins with the initial research process that aims to identify constraints on the learning process and the recommendation. Scrum development process based method to collect the results of the initial research into the Product Backlog. Product backlog is broken down into smaller parts called the sprint backlog to guide about what functions should be done and the problems encountered. After the completion of multimedia developed validated by media experts and the material experts. The results of the validation media experts get a score 84.67% for all concerned with the eligibility criteria and materials expert get a score 94.375% for all the relevant eligibility criteria matter. As for the results of the feasibility study of multimedia by vocational students obtain a value of 83% and the student response when using interactive multimedia personal computer assembly scored 83.835%.

Keywords: Learning, Self Directed Learning, Scrum, Interactive Multimedia, Assemble, Personal Computer.

Revi Aprialdi, 2014

Perencanaan multimedia interaktif menggunakan metode serum berdasarkan metode belajar self directed learning untuk membantu pembelajaran merakit personal computer siswa SMK Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Revi Aprialdi, 2014

Perencanaan multimedia interaktif menggunakan metode serum berdasarkan metode belajar self directed learning untuk membantu pembelajaran merakit personal computer siswa SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu