

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* MODEL *PICTURE AND PICTURE*
UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA
PADA MATERI MAKHORIJUL HURUF**

Iskandar Zulkarnain Haq - paiskndr@gmail.com - 1204934

ABSTRAK

Teknologi hadir dengan dampak positif yang diberikan juga bersamaan dengan dampak negatifnya. Salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi adalah banyak siswa membawa *smartphone* ke sekolah, padahal guru tidak mengizinkan. Hanya sedikit dari mereka yang menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Pada materi makhorijul huruf, selain siswa sulit menentukan tempat keluarnya (makhroj) huruf, siswa juga sulit menghafal makhroj 28 huruf hijaiyah. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* untuk meningkatkan daya ingat siswa. Model pembelajaran *Picture and Picture* artinya pembelajaran memanfaatkan gambar dan diurutkan menjadi urutan logis sehingga siswa lebih mudah menghafal materi. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Multimedia dirancang dengan menganalisis kebutuhan, membuat *flowchart* dan *storyboard*, kemudian multimedia dibangun dan dilakukan pengujian dengan *blackbox testing*, serta melakukan validasi kepada ahli, 2) metode pembelajaran berbasis *Android* model *Picture and Picture* lebih efektif dapat meningkatkan daya ingat siswa, 3) respon siswa terhadap multimedia dikategorikan “sangat baik”.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Android*, *Picture and Picture*, Daya Ingat

**AN INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA DESIGN
OF ANDROID-BASED OF PICTURE AND PICTURE MODEL
IN IMPROVING STUDENTS' MEMORY
ON MAKHORIJUL HURUF MATERIALS**

Iskandar Zulkarnain Haq - paiskndr@gmail.com – 1204934

ABSTRACT

The existence of technology undeniably promotes positive as well as negative impacts. One of the negative impacts of the use of technology is a huge number of students bringing smartphones to the school. In fact, it is obvious that the teacher forbid the students to bring smartphones to the school. Moreover, only a few students use smartphones in learning processes. During the delivery of *MakhoriJul Huruf* materials, the students, not only, have difficulties in determining the places of articulation, they also face the same obstacles in memorizing the 28 *Hijaiyah* letters. In order to overcome this problem, this study aims at designing and establishing interactive learning multimedia based on Android, Picture and Picture, to improve students' memory. Picture and Pictures learning model is a learning process using pictures and sorted into a logical sequence. As a result, the students can easily memorize the materials. The results of this study covered 1) Multimedia was designed by analyzing the needs, creating flowchart and storyboard, establishing multimedia and testing using blackbox testing as well as performing validity processes by the experts, 2) learning method based on Android, Picture and Picture Model could more effectively improve the students' memory, 3) the responses of the students were categorized "excellent".

Keywords: Learning Multimedia, Android, Picture and Picture, Memory