

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android yang berkualitas dari segi media dan materi. Penelitian ini perlu dilakukan karena kurangnya aplikasi android yang tersedia pada submateri pengaruh luas permukaan terhadap laju reaksi. Metode yang digunakan adalah *Developmental Research* dengan menggunakan model ADDIE pada tahap pembuatan produk. Tahapan penelitian diawali dengan penentuan karakteristik multimedia dan dibatasi sampai tahap uji coba terbatas yang dilakukan kepada 9 orang siswa kelas XII sekolah menengah atas di Kota Bandung. Kualitas dari segi materi dan segi media diperoleh dari hasil *review* oleh dosen ahli. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar *review* aplikasi dari segi materi dan media serta lembar angket tanggapan siswa sebagai pengguna. Berdasarkan hasil penentuan karakteristik multimedia diperoleh bahwa karakteristik teks, gambar, dan video secara berurutan yaitu jenis teks tidak berekor, resolusi gambar dibawah 300-1000 pixel, dan total ukuran file video tidak lebih dari 25 MB. Berdasarkan hasil *review* dan uji coba terbatas diperoleh bahwa pengelolaan materi, integrasi multimedia, pengelolaan layar, navigasi, dan teknis pada multimedia yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis android yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai suplemen belajar pada materi laju reaksi.

Kata Kunci: *Multimedia, Aplikasi Android, Luas Permukaan, Laju Reaksi*

Zuhair Rasyid Ridho, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SUBMATERI PENGARUH LUAS PERMUKAAN TERHADAP LAJU REAKSI

Universitas Pendidikan Indoonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

The Goal of this research was to produce multimedia learning based on android platform with good quality in content and media. This research was required to be done due to the lacks of availability of android applications on the effect of surface area against rate of reaction. The method employed in this research was Developmental Research using ADDIE model in the producing product stage. The first stage of this research was to define characteristic of multimedia and was limited to limited trial stage which implemented on 9 students of 12th grade students of senior high school in Bandung . The content quality and media quality of multimedia was revealed from the review result conducted by expert lecturer. Application review sheet of content and media along with student rating sheet questionnaire as a user is used as instrument in this research. The research of characteristic multimedia showing that the characteristic of text shouldn't having curve, images resolution should have between 300-1000 pixel, and total size video files should less then 25 MB. The review and limited trial staget result showing that the android application developed in terms of incorporation multimedia element aspect, screen management aspect, and navigation aspect is in a good quality, therefore the multimedia developed as a learning suplement is proper to be used in material of rate of reaction.

Keywords: *Multimedia, Android Application, Surface Area, Rate of Reaction.*

Zuhair Rasyid Ridho, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SUBMATERI PENGARUH LUAS PERMUKAAN TERHADAP LAJU REAKSI

Universitas Pendidikan Indoonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu