

ABSTRAK

Andri Ermansyah. (2017). Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pendingin *Engine* Di SMK Negeri 8 Bandung. DPTM, FPTK, UPI: Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *android* yang sesuai dengan kompetensi dasar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa yang rendah dan proses pembelajaran yang masih konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Objek penelitian pada uji coba terbatas adalah satu kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 8 Bandung. Temuan dalam penelitian ini adalah 1) Pembuatan multimedia interaktif berbasis android dimulai dari studi pendahuluan yaitu studi literatur untuk mengetahui kebutuhan perangkat keras dan lunak dalam pembuatan multimedia. Setelah melakukan studi pendahuluan, selanjutnya pembuatan media dimulai dari tahap *design* dengan menentukan materi, *background*, tombol, gambar, dan membuat *storyboard*. Tahap selanjutnya dari design adalah pembuatan antarmuka media yang terdiri dari lima halaman, tahap selanjutnya adalah *coding*. Multimedia yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah layak digunakan atau tidak. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan uji lapangan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan mengetahui respon pengguna. Data hasil validasi dan pelaksanaan uji lapangan diolah sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android* layak digunakan. 2) Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *android*.

Kata Kunci : Pembuatan, multimedia interaktif, peningkatan hasil belajar.

ABSTRACT

Andri Ermansyah. (2017). Making Android-Based Multimedia Interactive Improve Learning Results Students on The Material Engine Cooling System at SMK Negeri 8 Bandung. DPTM, FPTK, UPI: Bandung.

This research aims to produce android-based multimedia interactive that correspond to basic competencies and learning outcomes expected to increase learners. This research was conducted based on the results of the learning of students who are low and the learning process are still conventional. The research method used to be pre-experimental design with one group pretest – posttest design. Object of research on testing limited is one of the class XI TKR (Light Vehicle Engineering) at SMK Negeri 8 Bandung. The findings in this study are 1) Making multimedia android-based interactive starting from the preliminary studies, literature studies to find out the needs of hardware and software in the making of multimedia. After making a preliminary study, further making the media of stage design by specifying material, background, buttons, images, and create a storyboard. The next stage of the design is the creation of a media interface consists of five pages, the next step is coding. Multimedia is already made and then validated by the media and the experts the material to know if what is used or not. The subsequent execution of the field test was conducted to find out the results of the increase, learning, learners and find out the user's response. Data validation and implementation of the results of the field test is treated so that it can be inferred that the android-based interactive multimedia is worthy of use. 2) There is an increase in the results of the learning, learners after using android-based interactive multimedia.

Keywords: making of, interactive multimedia, improved learning results.