

ABSTRAK

Resha Marsalova (1000619). PENERAPAN MULTIMEDIA ANIMASI KOROSI LOGAM PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PELAPISAN LOGAM MAHASISWA D3 TEKNIK MESIN FPTK UPI.

Penerapan multimedia interaktif berbasis animasi dalam proses pembelajaran pada materi dasar perlakuan logam terutama kompetensi korosi dan pelapisan masih terbatas dan kebanyakan belum digunakan. Kompetensi korosi dan pelapisan logam di Universitas pun masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penelitian penerapan Multimedia animasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, mengetahui respon mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* sampai uji coba penerapan media. Setelah penerapan multimedia interaktif berbasis animasi selesai dilanjutkan dengan pengujian oleh ahli media dan ahli materi. Instrument angket untuk mengungkap respon siswa dan soal tes setelah proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif berbasis animasi yang diterapkan dipandang layak oleh ahli media sebesar 79,41 % dan ahli materi mencapai 100 % dengan kriteria sangat layak serta naiknya prestasi belajar mahasiswa dari hasil tes sesudah diterapkan multimedia animasi sebesar 33,3% yakni baik. Kelulusa hasil belajar meningkat dari 0 % menjadi 33,3 % yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80,43 berkategori sedang.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Berbasis Animasi, Pelapisan Logam

ABSTRACT

Resha Marsalova (1000619). IMPLEMENTATION OF MULTIMEDIA ANIMATION OF METAL CORROSION ON METAL COATING COURSE FOR COLLEGE STUDENTS D3 ENGINEERING MACHINE FPTK UPI.

The application of interactive animation-based multimedia in the learning process on the basic materials of metal treatment, especially the corrosion and coating competence is still limited and most have not been used. Competence of corrosion and metal coating at the University is still much under the Minimum Criteria of Completeness (KKM). Therefore, the application of Multimedia animation is done with the aim to increase student learning interest, know the student's response and improve student learning outcomes. This research uses Quasi Experiment method until trial of media application. After the implementation of interactive multimedia-based animation is completed by testing by media experts and material experts. Questionnaire instrument to reveal student response and test questions after learning process to know improvement of student learning outcomes. The result of the research shows that interactive animation based animation applied is considered feasible by the media expert of 79,41% and material expert reaches 100% with criterion very feasible and the increase of student achievement from result of test after applied multimedia animation equal to 33,3% ie good. Kelulusa learning outcomes increased from 0% to 33.3% reaching KKM with an average grade of 80.43.

Keywords: *Interactive Multimedia, Animation Based, Metal Coating*