

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini antara lain (1) Untuk Mengembangkan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran infomatika di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul (2) Untuk Mengetahui keefektifan multimedia berbasis android dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development), dengan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis android. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yaitu, analysis, design, development, implementation, and evaluations. Hasil penelitian yaitu, menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis android yang berisi materi dampak sosial informatika untuk siswa kelas viii SMP Negeri 2 Tarogong Kidul. Kemandirian belajar pada peserta didik diketahui berdasarkan rata-rata skor *N-gain* yang diperoleh siswa yaitu 0,46 yang berarti ada peningkatan kemandirian belajar pada siswa setelah siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis android.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Rnd, Pengembangan ADDIE

ABSTRACT

The objectives of this study include (1) to develop android-based interactive multimedia in informatics subjects at SMP Negeri 2 Tarogong Kidul (2) to determine the effectiveness of android-based multimedia in increasing student learning independence in informatics subjects at SMP Negeri 2 Tarogong Kidul

This research is a research and development (Research and Development), by producing a product in the form of interactive multimedia based on Android. The development model used is ADDIE development. The ADDIE development model has stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluations.

The result of the research is to produce an interactive multimedia product based on Android which contains material on the social impact of informatics for class VIII students of SMP Negeri 2 Tarogong Kidul. Learning independence in students is known based on the average N-gain score obtained by students, which is 0.46, which means that there is an increase in student learning independence after students use Android-based interactive multimedia.

Keywords : Multimedia Interactive, Rnd, Development ADDIE