

## ABSTRAK

# RANCANG BANGUNG MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM HIAS MENGGUNAKAN *METODE* *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*(MDLC) (STUDI DATA : SMP TELKOM PURWOKERTO)

Oleh

Susi Irwanti

201022235

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi dalam mengatasi kejenuhan siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih dominan pada penjelasan teoritis dan praktik. Permasalahan ini melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai solusi inovatif. Penelitian ini secara spesifik mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk pelajaran Seni Rupa kelas VIII di SMP Telkom Purwokerto, dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Efektivitas aplikasi ini diuji melalui dua pendekatan, yakni uji *Paired Sample t-Test* dan uji *N-Gain*. Sebelumnya, pengujian fungsionalitas aplikasi dilakukan menggunakan *Black Box Testing*, yang menunjukkan keberhasilan 100% sesuai dengan harapan yang telah ditentukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 60 dan *posttest* meningkat menjadi 70, dengan distribusi data yang cukup representatif. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* memastikan data terdistribusi normal, memungkinkan penggunaan *Paired Sample t-Test*, yang menunjukkan nilai  $t_{hit} = 6.682 > t_{tabel} = 1.746$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,76 (kategori sedang) dengan persentase *N-Gain* 76,2%, mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

**Kata kunci:** Aplikasi Multimedia, MDLC, Black Box, Uji Paired Sample t-Test, Uji N-Gain