

ABSTRAK

Gilbert Alberto Simon Gulo (4173331022). Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media interaktif yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D, yang memiliki batasan tahapan, yaitu hanya sampai tahap 3D. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan disseminasi. Sekarang disebut 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan disseminasi. Berdasarkan hasil dan analisis pada penelitian yang telah dilakukan. 1.Kelayakan pengembangan produk oleh para ahli materi, ahli media dan penilaian siswa terhadap media interaktif pada materi Larutan Penyangga untuk kelas XI SMA diperoleh 90,35% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. 2.Respon siswa terhadap media interaktif dikembangkan memperoleh persentase sebesar 85,83% atau “Sangat Layak”. Sehingga dari hasil yang diperoleh, media interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini telah layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Larutan Penyangga, Media Interaktif, Penelitian dan Pengembangan (R&D)

ABSTRACT

Gilbert Alberto Simon Gulo (4173331022). Development of Interactive Media on Buffer Solution Materials for Class XI Science High School

This study aims to determine the feasibility and practicality of the interactive media developed. This development research uses a 4-D model, which has a stage limitation, namely only up to the 3D stage. The model consists of four stages of development: definition, design, development, and dissemination. It is now called the 4-P's, which are definition, design, development, and dissemination. Based on the results and analysis of the research that has been carried out. 1. The feasibility of product development by material experts, media experts and student assessments of interactive media on Buffer Solution material for grade XI of high school was obtained 90.35% which is included in the "Very Feasible" category. 2. Student responses to the interactive media developed obtained a percentage of 85.83% or "Very Feasible". So that from the results obtained, the interactive media developed in this study has been feasible to use.

Keywords: Buffer Solution, Interactive Media, Research and Development (R&D)