

Abstrak

Interaktif dalam sebuah aplikasi khususnya dalam aplikasi pembelajaran adalah sebuah hal penting yang dapat meningkatkan minat pengguna untuk mencoba dan menggunakan serta mempermudah dalam memahami setiap materi yang ingin dipelajari. Karena dengan adanya sisi interaktif pada suatu aplikasi maka akan membuat aplikasi itu menjadi lebih hidup dan menyenangkan saat dijalankan oleh pengguna. Hal ini dikarenakan adanya *feedback* yang diberikan oleh aplikasi saat pengguna melakukan suatu hal pada aplikasi tersebut. Dengan tujuan itu maka penulis membuat aplikasi modul pembelajaran ini menjadi aplikasi yang interaktif dengan menambahkan simulasi-simulasi serta soal evaluasi yang dapat di kontrol oleh pengguna.

Menggunakan metode luther dalam pembangunan aplikasi multimedia ini penulis melakukan beberapa tahapan yang diawali dengan penetapan konsep awal berupa pengumpulan data dan materi pembangun aplikasi hingga tahap pendistribusian pada bagian akhir pembangunan aplikasi ini. Selain itu penulis telah melakukan tahap pengujian dengan menggunakan metode black box untuk mengetahui kinerja dari aplikasi modul pembelajaran ini apakah telah sesuai atau tidak dengan yang diharapkan.

Kata kunci : Aplikasi pembelajaran, SMA kelas 2 dan modul fisika

Abstract

Interactive in an application especially in learning application is a crucial thing which could increase the user's interest to try on, exercise and to ease in understanding any materials that need to learn. With the interactive side in an application it will create an application to becomes more alive and exciting when executed by the user. This is because of the *feedback* provided by the application when the user is doing something on the application. With that purpose, the author created this learning module application into an interactive application by adding simulations and evaluations which can be controlled by the user.

Using the Luther method in developing this multimedia application, author makes several phases start with determining the initial concept by collecting data and other application development material in the beginning, up to the distribution phase at the end. Moreover, the authors have done the testing phase by using *black box* method to determine the performance of the application of this learning module is in compliance or not with the expected.

Key word: Learning application, 2nd Grade High School and Physics Module

UNIVERSITAS
MERCU BUANA