

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif tentang pembuatan batik. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui faktor pemakaian aplikasi pada bidang pendidikan. Faktor yang diteliti yaitu nilai dan kondisi Obyek Penelitian. Obyek penelitian dilakukan pada SDN 2 Pugeran. Metode penelitian yang dilakukan memakai ADDIE. Pada tahap Analisis memakai analisis PIECES. Aplikasi multimedia interaktif ini memuat informasi tentang batik, tata cara pembuatan, dan simulasi pembuatan batik. Hasil perancangan multimedia interaktif telah dibuat sesuai rencana penulis. Hasil pengujian aplikasi BlackBox Fungsional yang dibuat berhasil dilakukan. Hasil penilaian terhadap multimedia interaktif pembuatan batik dari Ahli Materi sebesar 80%, Ahli Media sebesar 90,77%, dan Guru Pengampu kelas 5 sebesar 95,29% menunjukkan bahwa aplikasi dinilai baik. Penulis memakai *N-Gain Score* untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif terhadap nilai siswa. Hasil *N-Gain Score* menunjukkan nilai 0,3298 dengan presentase 32,98%. Hasil *N-Gain Score* menunjukkan pada kategori sedang.

Kata kunci: Aplikasi, Multimedia Interaktif, Batik, *N-Gian Score*

## **ABSTRACT**

*This research aims to create an interactive multimedia application about batik making. This research also aims to determine the application usage factors in the field of education. The factors studied are the value and condition of the Research Object. The research object was conducted at SDN 2 Pugeran. The research method used ADDIE. At the analysis stage using PIECES analysis. This interactive multimedia application contains Information about batik, manufacturing procedures, and simulation of batik making. The results of interactive multimedia Design have been made according to the author's plan. The results of testing the Functional BlackBox application made were successful. The results of the assessment of interactive multimedia for making batik from Material Experts by 80%, Media Experts by 90.77%, and 5th grade Teachers by 95.29% show that the application is considered good. The author uses the N-Gain Score to measure the effectiveness of interactive multimedia on student Scores. The N-Gain Score results show a value of 0.3298 with a percentage of 32.98%. N-Gain Score results show in the medium category.*

*Keyword: Application, Interactive Multimedia, Batik, N-Gain Score*