

## ABSTRAK

**Dwi Retno Asih. 2018. Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Jaringan Hewan. Pembimbing I H. Dadi Setia Adi, Msc, Ph.D. dan Pembimbing II Drs. Yusuf Ibrahim. M.Pd. M.P.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan. metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimen Design* dengan menggunakan desain penelitian *One-Group Pretes-Posttes* design. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 12 Bandung. Subjek dari penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 12 Bandung. Instrumen yang digunakan untuk mengukur ranah kognitif berupa soal objektif sebanyak 20 buah, instrumen penilaian ranah afektif dan psikomotor berupa lembar observasi serta angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil penelitian pada aspek kognitif didapatkan skor rata-rata *pretes* sebesar 35,86 dan skor rata-rata *posttes* sebesar 76 serta dari hasil uji N-Gain didapatkan skor sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Kemudian, hasil penelitian pada aspek afektif mendapatkan skor rata-rata sebesar 78 dengan kategori baik, dan pada aspek psikomotor mendapat skor rata-rata sebesar 79,46 dengan kategori baik. Sedangkan, hasil angket dari keseluruhan siswa didapatkan respon positif sebesar 72,69% dengan kategori lebih dari separuh siswa. Dari data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep jaringan hewan.

**Kata kunci :** Hasil Belajar Siswa, Multimedia Interaktif, Jaringan Hewan.