

ABSTRAK

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara dosen, mahasiswa/i, kurikulum, sarana dan prasarana. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami mahasiswa/i di dalam mempelajari mata kuliah Metode Numerik khususnya materi Penyelesaian Persamaan Diferensial dengan Metode RK4. Salah satu kesulitan itu adalah memahami konsep berikutnya karena konsep prasyaratnya belum dipahami. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa/i untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Perancangan suatu produk perangkat lunak memerlukan suatu langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan perancangan aplikasi media pembelajaran ini. Perancangan multimedia terdiri dari 6 (enam) tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collection (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian).

Uji coba program mendapatkan hasil media pembelajaran ini telah memenuhi unsur-unsur multimedia yaitu adanya teks, animasi, dan telah memenuhi kriteria menarik, sehingga mahasiswa/i dapat dengan mudah menjalankan sistem multimedia ini. Uji coba pada sistem multimedia pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem multimedia yang telah dirancang dapat memenuhi tujuan dan manfaat perancangan sebagaimana yang telah disebutkan pada bab sebelumnya.

Kata Kunci :

Media Pembelajaran, Multimedia, Persamaan Diferensial, Pengembangan Multimedia