

ABSTRAK

Tiara Kasih : Pengembangan Multimedia Berbasis *Games* pada Materi Klasifikasi Makhluk hidup untuk SMP Kelas VII

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis komputer dikenal dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Pelaksanaan CAI ditunjang oleh ketersediaan sarana dan prasarana seperti komputer dan *infocus* pada tiap kelas. Namun siswa lebih cenderung menggunakan sarana tersebut untuk bermain *games*. Ketertarikan siswa terhadap *games* dijadikan latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *games*. Dengan multimedia ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan cara belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut maka telah dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid dan praktis.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan *four-D models* yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan tahap *disseminate*. Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, siswa dan media. Pada tahap *design* dilakukan perancangan multimedia berbasis *games*. Pada tahap *develop* dilakukan uji validasi oleh 6 orang validator, revisi multimedia dan uji praktikalitas multimedia terhadap 24 orang siswa kelas VII dan 3 orang guru SMPN 1 Padang. Untuk pengumpulan data digunakan angket uji validitas dan praktikalitas. Selanjutnya, data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP kelas VII yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 3,63 dengan kategori sangat valid, sedangkan nilai praktikalitas multimedia berbasis *games* oleh siswa dan guru berturut-turut adalah 90,37% dan 90,23% dengan kategori sangat praktis.