

ABSTRAK

Surida Oktorina (2014) : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi SWiSHmax Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Banyak ragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media. (2) Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* pada mata pelajaran Sosiologi.

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Brog & Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Subjek penelitian adalah 29 orang siswa SMA N 2 Kota Solok. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format penilaian untuk melihat validasi dari aspek materi dan aspek media, dan angket yang digunakan dalam pelaksanaan uji coba untuk melihat kepraktisan bagi subjek coba. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil validasi awal menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori “Cukup Baik”. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori “Cukup Baik” dan untuk aspek media termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Validasi hasil analisis akhir menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori Sangat Baik. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori “Baik” dan untuk aspek media termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk multimedia interaktif berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Sosiologi kelas X SMA.