

ABSTRAK

Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Adobe Director 11* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP

Oleh: Irena Meisyaroh

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Director 11* pada mata pelajaran IPA ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah mata pelajaran IPA dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar IPA yang dirancang. Pengembangan multimedia interaktif dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu sehingga dapat membantu dan mempermudah dalam proses belajar.

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian menggunakan model pengembangan 4-D, prosedural yang digunakan terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator guru mata pelajaran IPA kelas VIII dan 2 orang validator dosen media Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Uji coba produk dilakukan kepada 31 orang siswa kelas VIII 9 di SMP Negeri 13 Padang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian menggunakan skala likers 5 dalam menentukan hasil jawaban setiap item indikator pada instrumen.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori "**Sangat Baik**" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,73 dan validator II sebesar 4,93 untuk aspek materi berada pada kategori "**Sangat Baik**" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,58 dan validator II sebesar 4,17. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori "**Sangat Baik**" dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,52. Hasil belajar pretest diperoleh nilai 2105 dan hasil belajar posttest diperoleh nilai 2534 pada siswa kelas VIII 9. Sehingga hasil uji efektivitas diperoleh $t_{hitung} = 22,67$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 30$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 2,042$. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($22,67 > 2,042$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa Pre-test dengan hasil belajar siswa Pos-test. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.