

## ABSTRAK

### **Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 X Koto Singkarak**

**Oleh: Dharma Hidayat**

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* pada mata pelajaran IPS Kelas VII yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini 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 ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 24 orang siswa kelas VII

Hasil uji validitas produk untuk aspek media validator I berada pada kategori **valid dengan revisi ringan** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,26. Validator II berada pada kategori **valid dengan revisi ringan** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,80 dan untuk aspek materi oleh validator I berada pada kategori **valid dengan revisi ringan** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,70. Validator II berada pada kategori **valid dengan revisi ringan** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,60. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba kepada siswa dan guru yang telah dilakukan berada pada kategori **sangat baik** dengan nilai yang diperoleh siswa sebesar 4,68 dan guru sebesar 4,67. uji efektifitas diperoleh  $t_5$  di SMP Negeri 3 X Koto Singkarak dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan lembar penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternatif responnya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/sangat tidak jelas,  $t_{hitung} = 6,3928$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $df = 23$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05 = 2,069$ . Maka dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $6,3928 > 2,069$ ). 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.