

ABSTRACT

Nilnala Yulia, 2019 "Development of Interactive Multimedia Using Adobe Flash CS6 Software in Class IV of Pariaman City Primary School". Thesis. Postgraduate Program Faculty of Education Padang State University.

The industrial revolution 4.0 has changed the way humans work into automation / digitalization through innovations. One form of the development of the industrial revolution is in the field of technology. Technology is very influential in aspects of human life and plays a role in the life of the wider community, especially the role of technology in the field of education. What's more in the 21st century technology is increasingly developing, the world of education requires teachers to use instructional media that can attract students' interest in absorbing learning. The goal to be achieved is to produce interactive multimedia that is valid, practical, and effective.

This type of research is development. The development model used is a 4-D model, consisting of four stages namely define, design, develop and disseminate. The research data were obtained from tests of validity, practicality and effectiveness. Validity test data is obtained through media validation sheets. Practicality data was obtained from the analysis of questionnaire responses of students and teachers. Effectiveness data seen from student learning outcomes. The data collected was analyzed descriptively.

The results showed that interactive multimedia in learning that was developed had met the valid criteria with the characteristics of the material in the media in accordance with the curriculum, clear design and layout, ease of operation of the media, the language used was clear, simple, concise, easy to understand, and the presentation was clearly adjusted with student characteristics. The results of observations and questionnaires show that learning media are already practical with the characteristics of having material and goals that are clear, easy to read, attractive appearance and can increase the attractiveness / interests of students to learn. In addition, the developed media has also been effective in improving social studies learning outcomes with mastery learning levels in the trial class of 88.7% and the distribution class with a value of 87.25%. Based on these results, it can be concluded that interactive multimedia using Adobe Flash CS6 software in Class IV Elementary School that was developed was declared valid, practical, and effective.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive Multimedia.

ABSTRAK

Nilmala Yulia, 2019 “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS6 di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Pariaman”. Tesis. Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Revolusi industri 4.0 telah mengubah cara kerja manusia menjadi otomatisasi/digitalisasi melalui inovasi-inovasi. Salah satu bentuk pengembangan revolusi industri ini adalah pada bidang teknologi. Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Apa lagi pada zaman abad 21 teknologi semakin berkembang, dunia pendidikan mengharuskan guru mengajar menggunakan media-media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data keefektifan dilihat dari hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan pengoperasian media, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya jelas disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah praktis dengan karakteristik memiliki materi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya tarik/minat siswa untuk belajar. Selain itu, media yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS dengan tingkat ketuntasan belajar pada kelas uji coba sebesar 88,7% dan kelas penyebaran dengan nilai 87,25%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *software adobe flash CS6* di Kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif.