

ABSTRAK

Maifina Alpionora : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Peserta Didik Kelas VII SMP

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara atau alat bantu dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik. Dengan multimedia interaktif dapat menggabungkan tulisan, gambar, suara, dan animasi yang dapat menuntun peserta didik membangun pengetahuannya sendiri. Interaksi yang terdapat pada multimedia dapat meningkatkan aktifitas peserta didik karena dituntut untuk merespon setiap pertanyaan dan setiap respon yang diberikan oleh peserta didik akan mendapatkan *feedback* dari multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi segiempat dan segitiga yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Plomp yang terdiri dari tahap *preliminary research* dan *prototyping phase*. Tahap *preliminary research* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis konsep. *Prototyping phase* merupakan tahap untuk merancang multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri *prototype 1*, *prototype 2*, *prototype 3* dan *prototype 4*. Pada *prototype 1* dilakukan evaluasi diri sendiri (*self evaluation*). Pada *prototype 2* dilakukan *expert reviews* yang diperlukan untuk uji validitas multimedia pembelajaran interaktif. Pada *prototype 3* dilakukan evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*) yaitu mengujicobakan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah divalidasi kepada tiga orang peserta didik dengan kemampuan berbeda. Pada *prototype 4* dilakukan *small group evaluation* kepada sembilan orang peserta didik. *Small group evaluation* dilakukan untuk mengetahui praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi segiempat dan segitiga memenuhi kategori sangat valid berdasarkan hasil rata-rata penilaian validator dengan nilai validitas sebesar 88,62%. Multimedia pembelajaran interaktif pada materi segiempat dan segitiga memenuhi kategori sangat praktis berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari lembar angket respon peserta didik dengan nilai praktikalitas sebesar 90,74%.