

ABSTRAK

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Trigonometri Kelas X SMA

Oleh: Uri Putri Riani

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi perbandingan trigonometri yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model Plomp yang terdiri dari tahap *preliminary research* dan *prototyping phase*. Tahap *preliminary research* meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis konsep. *Prototyping phase* merupakan tahap untuk merancang multimedia pembelajaran interaktif yang terdiri dari *prototype 1*, *prototype 2*, *prototype 3*, dan *prototype 4*. Pada *prototype 1* dilakukan evaluasi diri sendiri (*self evaluation*). Pada *prototype 2* dilakukan *expert review* 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 tahap *small group evaluation* kepada sembilan orang peserta didik. *Small group evaluation* dilakukan untuk mengetahui praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data validitas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dikategorikan sangat valid dengan karakteristik: (1) materi pada multimedia mengacu pada kurikulum 2013; (2) isi multimedia disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik; (3) kegiatan pembelajaran pada multimedia terdiri atas kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan; (4) multimedia menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tulisan yang jelas dan dapat dibaca; dan (5) desain multimedia menarik dari segi ilustrasi, warna dan gambar. Kemudian hasil analisis praktikalitas multimedia interaktif dikategorikan sangat praktis dengan karakteristik: (1) multimedia interaktif mampu mengatasi rasa bosan dan jenuh dalam belajar; (2) multimedia mudah untuk digunakan karena adanya petunjuk penggunaan yang jelas; (3) *game* edukasi yang disajikan pada multimedia membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar dan dapat mengasah ingatan peserta didik mengenai materi yang dipelajari; dan (4) peserta didik terbantu dalam memahami materi pembelajaran baik disekolah maupun secara mandiri dirumah.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, Pendekatan saintifik