

## ABSTRAK

**Ilhami Fitri Arli, 2019. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Dilengkapi Permainan Tebak Gambar pada Materi Sistem Peredaran Darah dan Sistem Pernafasan Manusia untuk Peserta Didik SMP” Tesis, Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.**

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *flash* sangat penting dalam menyeimbangkan otak kanan dan kiri, dan membangun interaksi multiarah antara guru dengan peserta didik. Salah satu multimedia interaktif berbasis *flash* yang dapat menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri adalah multimedia interaktif berbasis *flash* yang dilengkapi permainan tebak gambar. Namun berdasarkan hasil observasi di SMPN 27 dan SMPN 18 Padang terlihat guru belum memaksimalkan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *flash* dilengkapi permainan tebak gambar. Untuk itu telah dikembangkan multimedia interaktif berbasis *flash* dilengkapi permainan tebak gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif berbasis *flash* dilengkapi permainan tebak gambar.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Plomp yang terdiri tiga tahap yaitu *preliminary research phase*, *development phase*, dan *asesment phase*. Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah lembar uji validitas, lembar uji praktikalitas untuk guru dan peserta didik, lembar uji efektifitas (lembar observasi penilaian psikomotor dan afektif serta lembar soal objektif untuk penilaian kognitif). Teknik analisis data untuk mengukur validitas dan praktikalitas adalah jumlah skor validitas dan skor praktikalitas dibagi nilai maksimal. Teknik analisis data untuk mengukur efektifitas adalah uji t pada ranah kognitif serta uji *Mann-Whitney* pada ranah afektif dan psikomotor.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *flash* dilengkapi permainan tebak gambar sangat valid (82,7%), sangat praktis (nilai praktikalitas dari peserta didik 86,14%, guru 87,04%) dan sangat efektif pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada taraf signifikan 5%

**Kata Kunci: Multimedia, permainan, tebak gambar**