

ABSTRAK

Anggya Sukmarindra, 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* tentang Materi Virus untuk Peserta Didik Kelas X di SMAN 2 Sawahlunto

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik memahami materi pembelajaran biologi khususnya pada materi virus. Penyebab kesulitan yang dialami oleh peserta didik adalah materi yang bersifat abstrak dan bahasa buku yang digunakan sulit untuk dipahami. Media yang digunakan di sekolah berupa *powerpoint* dan LKPD, tetapi peserta didik masih membutuhkan media lain untuk dapat membantu peserta didik memahami materi virus dengan baik. Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkan multimedia interaktif berbasis *adobe flash* tentang materi virus untuk kelas X SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four D*). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*). Subjek penelitian ini terdiri dari 30 orang peserta didik, satu orang guru biologi SMAN 2 Sawahlunto, dan dua orang dosen biologi FMIPA UNP. Data penelitian dianalisis secara kualitatif, deskriptif, dan kuantitatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dihasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* tentang materi virus. Hasil uji validitas diperoleh nilai rata-rata adalah 85,41% dengan kriteria valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik mempunyai nilai rata-rata 92,18% dan 86,84%, keduanya dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* tentang materi virus untuk peserta didik kelas X SMA yang dikembangkan memiliki kriteria valid dan sangat praktis baik oleh guru maupun peserta didik.

Kata kunci: Multimedia interaktif, *Adobe Flash*, materi virus