

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
GAMES KUIS WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE PADA
MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan*



**OLEH
AHMAD FADLI
NIM. 96859**

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berupa *Games* Kuis
Who Wants To Be A Millionaire pada Materi Sistem Pencernaan
Kelas VIII SMP

Nama : Ahmad Fadli

NIM/TM : 96859/2009

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

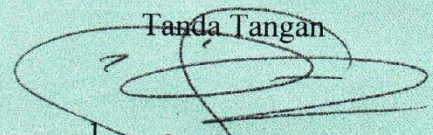
Padang, 1 Agustus 2013

Tim Penguji

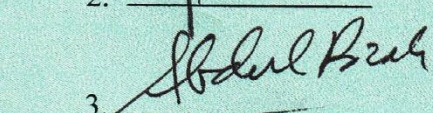
Nama

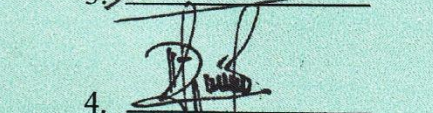
1. Ketua : Prof. Dr. H. Lufri, M.S.
2. Sekretaris : Drs. Ardi, M.Si.
3. Anggota : Dr. Abdul Razak, S.Si., M.Si.
4. Anggota : Dezi Handayani, S.Si., M.Si.
5. Anggota : Fitri Arsih, S.Si., M.Pd.

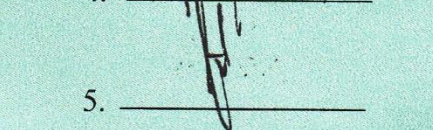
Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

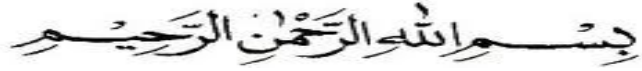
ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis komputer dikenal dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Pelaksanaan CAI ditunjang oleh ketersediaan sarana dan prasarana seperti komputer dan *infocus* pada tiap kelas. Namun siswa lebih cenderung menggunakan sarana tersebut untuk bermain *games*. Ketertarikan siswa terhadap *games* dijadikan latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran berupa *games*. Dengan multimedia ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan cara belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut, telah dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan multimedia berbasis *games* pada materi sistem pencernaan yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan tiga tahap dari *4-D model*, yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Subjek penelitian ini terdiri dari 5 orang validator, dan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh 2 orang guru dan 20 orang siswa Kelas IX SMPN 1 Singingi pada Semester Ganjil TP. 2013/2014. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berupa *games* kuis *Who Wants to be a Millionaire* yang dinyatakan valid oleh validator. Multimedia interaktif ini memiliki nilai validitas 84,72%, dengan kriteria valid serta nilai praktikalitas 88,48% menurut guru dengan kriteria praktis dan 83,29% menurut siswa dengan kriteria praktis. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berupa *games* kuis *who wants to be a millionaire* yang dikembangkan untuk siswa SMP kelas VIII telah valid dan praktis.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berupa *Games* Kuis *Who Wants to be a Millionaire* Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP“. Shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat merasakan nikmat islam dalam hidup kita.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. H. Lufri, M.S., sebagai Pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardi, M.Si., sebagai Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Abdul Razak, S.Si., M.Si., Ibu Dezi Handayani, S.Si., M.Si. dan Ibu Fitri Arsih, S.Si., M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun bagi penulis.
4. Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin S.Si., M.Si., Bapak Agustiandi S.Pd. dan Ibu Dewi Kartini, S.Pd., sebagai validator yang telah memberikan kritikan dan saran untuk penyempurnaan multimedia yang dihasilkan.
5. Bapak Pimpinan dan seluruh Dosen serta karyawan Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala SMPN 1 Singingi dan Majelis Guru, serta karyawan/wati SMPN 1 Singingi yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha menghasilkan karya ini sebaik mungkin, maka jika masih terdapat kekeliruan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
H. Defenisi Operasional	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori	11
B. Kerangka Konseptual	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Waktu dan Tempat	21

C. Prosedur Penelitian	21
D. Uji Coba Produk.....	28
E. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	32
B. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Multimedia Berupa <i>Games</i>	26
2. Daftar Nama Guru yang Menilai Praktikalitas Multimedia berupa Games.....	27
3. Saran Validator terhadap Multimedia Berupa <i>Games Who Wants to be A Millionaire</i>	41
4. Hasil Validasi Multimedia Berupa <i>Games</i>	41
5. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Berupa <i>Games Who Wants to be A Millionaire</i> oleh Guru	42
6. Rekapitulasi Hasil dari Uji Praktikalitas Multimedia Berupa <i>Games Who Wants to be A Millionaire</i> oleh Siswa.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Pokok Sistem Pencernaan	19
2. Bagan Kerangka Konseptual Pengembangan Multimedia <i>Games</i> Kuis <i>Who Wants to be a Millionaire</i>	20
3. Fase pengembangan Multimedia Pembelajaran berupa <i>games</i>	28
4. Tampilan <i>Slide</i> Awal <i>Games</i>	35
5. Tampilan <i>Slide</i> Awal Pengoperasian Multimedia	36
6. Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Sistem Pencernaan	36
7. Tampilan <i>Slide</i> Materi Sistem Pencernaan.....	37
8. Tampilan <i>Slide</i> Proses Pencernaan	38
9. Tampilan <i>slide</i> kesimpulan.....	38
10. Tampilan <i>cover</i> kuis.....	39
11. Tampilan soal kuis	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Uji Validitas	51
2. Angket Validasi Multimedia Pembelajaran berupa <i>Games</i>	52
3. Hasil Validasi Multimedia berupa <i>Games</i>	55
4. Analisis Data Hasil Validasi Multimedia berupa <i>Games</i>	64
5. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i>	66
6. Angket Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i> oleh Guru	67
7. Hasil Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i> oleh Guru.....	70
8. Analisis Data Hasil Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i> oleh Guru..	73
9. Hasil Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i> oleh Siswa	75
10. Analisis Data Hasil Praktikalitas Multimedia berupa <i>Games</i> oleh Siswa.	82
11. Surat Izin Penelitian oleh FMIPA UNP	84
12. Surat Izin Penelitian oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Kuantan Singingi	85
13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian oleh Sekolah	86
14. Dokumentasi Penelitian.....	87
15. <i>Story Board</i>	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi yang pesat telah memicu adanya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Metode yang selama ini sering dipakai di sekolah adalah metode konvensional, yaitu suatu metode pembelajaran dimana menjadikan guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran. Metode seperti ini dinilai tidak menarik dan relevan lagi bagi siswa karena siswa tidak berperan aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilakunya. Siswa akan kehilangan motivasi dan minat belajar karena tidak ada interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasakan atmosfir belajar yang sesungguhnya.

Dalam proses pembelajaran hal yang paling penting adalah adanya interaksi antara guru dan siswa. Sadiman (2006:11-12) menyatakan “proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi atau proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan”. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa ini bertujuan untuk menciptakan sebuah

perubahan diri siswa tersebut baik perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar yang dicapai bisa optimal. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut”.

Menurut Surya (2004:1) menyatakan “kegiatan pembelajaran ini terbagi kedalam dua hal, yaitu 1) interaksi langsung, terjadi tatap muka antara siswa dengan guru, dan 2) interaksi tidak langsung bisa lewat media *software* maupun media *hardware*”. Sementara itu, Lufri (2007:20) menyatakan “dengan menggunakan teknologi pembelajaran, guru ditempatkan sebagai fasilitator dan pembimbing anak didik dalam pengoptimalan pencapaian pengetahuan yang dipelajari”. Jadi, perkembangan teknologi pembelajaran membuat orientasi belajar berubah dari guru sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan (*teacher centered learning*) menjadi siswa yang aktif mencari sumber ilmu pengetahuan (*student centered learning*).

Penyampaian ilmu pengetahuan dapat disampaikan dalam berbagai model, metode dan strategi pembelajaran. Seorang guru bisa memanfaatkan

perangkat media untuk menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut. Hakikat dari proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi.

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Heinich, dkk dalam Arsyad (2004:166) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah “ASSURE (*Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran), *State objective* (merumuskan tujuan pembelajaran), *Select or modify media* (memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat), *Utilize* (menggunakan materi dan media), *Requirer learner response* (meminta tanggapan dari siswa), and *Evaluation* (evaluasi proses pembelajaran))”.

Berdasarkan pengalaman penulis selama PPLK diketahui bahwa pada saat istirahat siswa lebih suka bermain *laptop* atau *Handphone* di kelas daripada mengulang pelajaran. Setelah dilakukan wawancara kelas dengan siswa SMP Pembangunan Laboratorium Padang diketahui bahwa sebagian besar siswa suka bermain *games* dan memiliki berbagai jenis *games* pada *handphone* dan *laptop* masing-masing. Bahkan selama proses pembelajaran beberapa orang siswa bermain *games* dengan *handphone* mereka. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu guru harus berusaha untuk menarik minat siswa untuk belajar. Hal seperti ini juga terjadi di SMPN 1 Singingi, observasi penulis pada bulan juni tahun 2013 di sekolah ini terlihat

siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran karena sebagian guru menggunakan metode ceramah sewaktu pembelajaran, sedangkan siswa mengharapkan adanya variasi dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa tidak memperhatikan pembelajaran

Penggunaan media yang tepat merupakan salah satu usaha penting untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Disamping itu, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang bisa menyalurkan pesan kepada anak didik, demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2010: 2) di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media yang tepat belum tersedia.

Salah satu format dari multimedia yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah permainan atau *game*. Menurut Syarif (Burhani, 2011) pembelajaran berbasis *game* lebih disenangi kalangan anak-anak. Aplikasi *game* dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat proses dalam informasi dan menyelesaikan masalah. Pada umumnya, anak-anak lebih menyukai metode belajar sambil bermain. Melalui *game* ini, siswa diajak untuk menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut.

Games sangat menarik bagi anak karena tidak ada tekanan dalam bermain. Tujuan anak bermain *games* adalah untuk mencari kesenangan, memecahkan teka-teki atau melakukan petualangan di dunia maya, sesuai

dengan *games* yang dimainkannya (Ismail, 2006:13). Kebanyakan *games* yang mereka mainkan adalah yang bersifat petualangan, simulasi, atau hiburan, dan hanya sedikit yang bersifat edukatif. *Games* yang bersifat edukatif ini diberikan sebagai alat untuk memotivasi siswa untuk melalui prosedur permainan secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Arsyad (2007:158). “*Educational games* merupakan salah satu tipe model multimedia interaktif pembelajaran berbantuan komputer (PBK) atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI)”.

Dari beberapa *games* yang penulis temui di lapangan, *games* yang bersifat edukatif ini sangat sedikit. Salah satu *games* yang bersifat edukatif yaitu *games* Bedah Organ Tubuh. Namun *games* ini hanya dapat dimainkan secara *online* pada situs: <http://www.games.co.id>. Selain itu media ini belum sesuai dengan kurikulum karena unsur pendidikan di dalam *games* tersebut masih kurang. Kekurangan lain dari *games* ini adalah waktu yang dibutuhkan untuk membuka dan memainkan *games* tersebut juga bergantung kepada kecepatan internet yang digunakan.

Games lain yang penulis temukan adalah kuis “*Who Wants To be A Millionaire*”. Dalam *games* ini, unsur atau materi soal yang dimainkan bersifat umum. Keunggulan dari *games* ini adalah bisa dimainkan secara *offline* serta memiliki tingkat kesukaran soal yang bervariasi. Dari *games* ini, penulis akan mengembangkan menjadi *games* edukatif untuk pembelajaran biologi.

Wawancara penulis dengan Dewi Kartina S.Pd, salah seorang guru biologi SMPN 1 Singingi, menyatakan bahwa dari keseluruhan materi biologi

SMP kelas VIII, sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang dirasa sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan dalam materi ini siswa dituntut untuk dapat memahami semua struktur, fungsi, proses, serta keterkaitan antara organ-organ penyusun sistem pencernaan dan kelainan yang terjadi pada sistem pencernaan manusia tersebut. Akibatnya siswa cenderung menghafal untuk menguasainya.

Multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif ini, merupakan salah satu permainan yang diharapkan akan membantu siswa dalam menguasai materi sistem pencernaan pada manusia. Di samping itu, juga dapat melatih keterampilan motorik anak dan mengetahui tingkatan pengetahuan mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berupa *Games* Kuis *Who Wants To Be A Millionaire* pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP”. Diharapkan penggunaan multimedia *games* ini akan lebih menarik, menjadikan siswa lebih mandiri dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi sistem pencernaan manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. *Games* sangat digemari siswa, namun *games edukatif* yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran biologi belum ada

2. Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa SMP Kelas VIII karena cenderung disajikan secara monoton dan bersifat hapalan sehingga kurang menarik
3. Belum dikembangkannya media *games* interaktif yang valid dan praktis untuk materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi, pada penelitian ini dibatasi pada *point* ketiga yaitu belum dikembangkannya multimedia *games* interaktif yang valid dan praktis untuk materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahap pengembangan multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif yang dihasilkan.
3. Bagaimana praktikalitas multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif yang dihasilkan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Mengetahui validitas multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif yang dihasilkan.
3. Mengetahui praktikalitas multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif yang dihasilkan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah mendapatkan pengetahuan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berupa *games* kuis interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia.

3. Bagi siswa

Dengan adanya multimedia pembelajaran berupa *games* ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran serta mengurangi kegiatan mereka untuk bermain *games* yang tidak edukatif.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif tambahan untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari penelitian ini adalah multimedia berupa *games* yang valid dan praktis untuk materi sistem pencernaan pada pembelajaran Biologi SMP kelas VIII. Multimedia berupa *games* ini memiliki SK, KD, indikator, dan materi sistem pencernaan untuk SMP kelas VIII yang telah sesuai dengan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan.

Multimedia pada penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilengkapi materi pembelajaran. Permainan pada multimedia ini diberi judul *Games Who Wants to be a Millionaire Sistem Pencernaan*. Tantangan dalam games ini adalah pemain menjawab soal-soal tentang materi sistem pencernaan. Untuk menjadi seorang milyader, pemain harus menjawab 15 Soal berbeda, dimana pemain memiliki tiga pilihan bantuan ketika merasa sulit untuk menjawab pertanyaan. Pilihan bantuan tersebut adalah:

1. *Fifty-fifty*: Menghilangkan dua pilihan jawaban yang salah
2. *Phone a friend*: Meminta bantuan kepada salah seorang teman
3. *Ask Audience*: Meminta bantuan penonton untuk menjawab pertanyaan.

Ukuran font/*font size* huruf dalam multimedia ini adalah 12 dan 14. Dengan menggunakan font *Nyala*, *Monotype corsive*, *Comic Sans MS* dan *Times New Roman*. Media ini juga dilengkapi dengan instrumen musik dan penyajian materi dengan efek suara dari narator, yang bertujuan agar siswa lebih bisa memahami materi yang telah disajikan. Multimedia ini memiliki tombol berbahasa Inggris dan materi dalam bahasa Indonesia.

H. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah umum yang digunakan, diantaranya:

1. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain multimedia dapat menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.
2. *Games* merupakan permainan yang menuntut pemain untuk menyelesaikan semua rintangan yang ada di dalam *games*.
3. *Games* kuis interaktif "*Who Wants To Be A Millionaire*" diartikan sebagai permainan yang berisi soal-soal dengan berbagai tingkatan soal, dimana setiap soal terdiri dari empat pilihan jawaban. Setiap jawaban yang benar maka akan menuju ke soal selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dihasilkan multimedia pembelajaran berupa *games who wants to be a millionaire* pada materi sistem pencernaan yang valid dan praktis untuk siswa kelas VIII SMP dengan tahapan *define, design, dan develop*.
2. Validitas multimedia pembelajaran berupa *games who wants to be a Millionaire* ini memiliki nilai 85,71% dengan kategori valid.
3. Praktikalitas multimedia ini memiliki nilai 88,48% dengan kategori praktis oleh guru dan nilai 83,29% dengan kategori praktis oleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran berupa *games Who Wants to be a Millionaire* ini dalam pembelajaran pada tahun-tahun berikutnya.
2. Adanya penelitian lanjutan berupa penilaian efektivitas bagi peneliti selanjutnya untuk mengetahui keefektian media ini dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Burhani, Ruslan (2001). *Kreator: Pembelajaran Berbasis Game Lebih Disenangi Anak*. [Online] .Tersedia. <http://antaranews.com/berita/267352/kreator-pembelajaran-berbasis-game-lebih-disenangi-anak> [diakses 11 Desember 2012]
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ismail, Andang. 2006. *Educational Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (Software Penampung Kreativitas, Inovasi, & Imajinasi Bagi Game Designer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Jubilee Enterprise. 2010. *88 Cara Inspiratif Berburu Ide Untuk Blog*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Priyono. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran *Edu-Game Adventure* Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC Di Smkn 1 Tuban. *Skripsi*. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prasetyo, Hari. 2011. Belajar Menyenangkan: Kuis Who Wants To Be A Millionaire. [online]. Tersedia: <http://hprasetyo.wordpress.com/2011/08/25/belajar-tapi-menyenangkan-kuis-who-wants-to-be-a-millionaire/>
- Rusdi, Andi. 2008. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://anrusmath.wordpress.com/2008/08/16/pengembangan/>
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.