

ABSTRAK

INDRIATI Pengembangan media ajar menyimak fabel berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah, Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan 2017.

Tujuan penelitian adalah : (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak digunakan pada materi menyimak fabel di kelas VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah. (2) mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi menyimak fabel di kelas VIII SMP Kartini Utama. (3) Mengetahui keunggulan dan keefektifan multimedia dalam pembelajaran menyimak fabel. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development atau sering dikenal dengan nama (R&D) dengan metode pengembangan menggunakan model Borg dan Gall. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini memiliki empat tahap yaitu : 1) Melakukan penelitian dahulu, 2) Pembuatan desain media, 3) Memvalidasi materi kepada para ahli materi dan media, 4) Uji coba produk, 5) Produk akhir. Tahapan uji coba produk dilakukan oleh ahli materi, media dan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan multimedia interaktif ini dikumpul dengan angket. Data-data tersebut dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan : (1) uji ahli materi menyimak fabel dengan kategori sangat baik (92,92), (2) uji ahli media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam penilaian kategori sangat baik (92,36), (3) uji perorangan dengan kategori sangat baik (96,36%), (4) uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat baik (95,75%), (5) Uji coba lapangan dengan kategori sangat baik (97,52%). Dari hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam menyimak fabel pada siswa kelas VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah sangat layak dan mudah digunakan pada pembelajaran menyimak fabel. Pada uji keefektifan produk yang dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap pertama dengan menggunakan multimedia interaktif dan tahap kedua tanpa menggunakan multimedia interaktif memiliki perbedaan signifikan. Hasil pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebesar 83,00 sedangkan yang tanpa menggunakan multimedia interaktif sebesar 57,28. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fitur multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran. Keunggulan multimedia interaktif selain efektif dan efisien, fitur multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pembelajaran dengan fitur multimedia interaktif dapat dilakukan secara klasikal maupun individual.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Menyimak dan Fabel.

ABSTRACT

INDRIATI Development of Interactive Multimedia-Based Learning Fable in Class VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah. Medan State University Graduate Program in 2017.

The purpose of this study are : (1) Generate interactive multimedia-based learning media are fit for us in fable material in class VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah. (2) Determine the effectiveness of interactive multimedia based learning media developed in fable material in class VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah. (3) Knowing the advantages and effectiveness of multimedia in teaching fable. Jenis this study is a research an Developmeng or often known by the name (R & D) with method development using models Borg and Gall. Development on interactive multimedia-based learning has four phases : 1) Conduct a preliminary study, 2) Preparation of media design, 3) validate the material to media experts, design, and materials, 4) The test product, 5) End Product. The stages of product trials conducted by subject matter experts, media individual testing , small group tria, and field trials . Data about the product quality interactive multimedia development is collected by questionnaire. The data was analyzed by qualitative descriptive technique. The result showed : (1) the test material expert fable with excellent category (92,92%), media expert test interactive multimedia-based learning in the excellent category ratings (92,36%), (3) test individual with excellent category (96,36%), (4) small group test with excellent category (95,75%) field testing with excellent category (97,52%). From the test result it can be concloded that the interactive multimedia-based leraning in fable in class VIII SMP Kartini Utama Sei Rampah terrain is very feasible and easy to use in the teaching of fable. In evaluating the effectiveness of the product is done in 2 phases: first by using interactive multimedia and the second phase without the use of interactive multimedia have significant differences. Learning outcomes using interactive multimedia at 83.00 whilw those without the use of interactive multimedia at 57.28. From these results, it can be concluded that the interactive multimedia features is a medium of leraning effective and efficient use in learning. Interactive multimedia advantages in addition to effective and efficient, interactive multimedia features can increase students' motivation and learning with interactive multimedia features can be done klasikal and individually.

Keywords: Multimedia, Interactive, Listening, Fable