

## ABSTRAK

**Ningsih Maria Pr P. Nim 3171121020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Marisi Medan. Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Marisi Medan khususnya pada materi Indonesia Zaman Praaksara: Awal Kehidupan Manusia Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan Sugiyono. Penelitian ini dilakukan hanya dengan 8 tahap yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji coba Pemakaian. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa SMA Marisi Medan kelas X IIS I dan II. Hasil dari penilaian kelayakan media, saran untuk perbaikan produk dan hasil dari penilaian angket motivasi belajar sejarah dikumpulkan melalui angket. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: produk media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang telah dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS I pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Validasi ahli materi menunjukkan kretaria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 90%, Validasi ahli media menunjukkan kretaria “Sangat layak” dengan skor rata-rata sebesar 84%, uji coba kelompok kecil menunjukkan kretaria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 84%, uji coba kelompok sedang menunjukkan kretaria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 91%, uji coba kelompok luas menunjukkan kretaria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata sebesar 85% dan hasil penilaian motivasi belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* “Tinggi” dengan skor rata-rata 3,21.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan, *Macromedia Flash*.