

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PEMECAHAN MASALAH PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI KOMPETENSI
MENGANALISIS DINAMIKA KEPENDUDUKAN
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

TESIS

Oleh

**SABAR SIHOMBING
NIM. 06032681620016**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PEMECAHAN MASALAH PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI KOMPETENSI
MENGANALISIS DINAMIKA KEPENDUDUKAN
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

TESIS

Oleh

**SABAR SIHOMBING
NIM. 06032681620016**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PEMECAHAN MASALAH PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI KOMPETENSI
MENGANALISIS DINAMIKA KEPENDUDUKAN
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

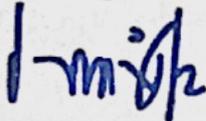
TESIS

**Oleh:
SABAR SIHOMBING
06032681620016**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing I,



**Dra. Hj. Umi Chotimah, M. Pd., Ph. D
NIP. 196312211989112002**

Pembimbing II,



**Dr. Riswan Jaenudin, M. Pd.
NIP. 196412251989031004**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan,**



**Dr. Rahmi Susanti, M.Si
NIP. 196702121993032002**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif kompetensi dinamika penduduk yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan mengadopsi model pengembangan Alessi and Trollip (2001), yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, desain dan pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *walkthrough*, kuesioner, observasi dan tes. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Palembang. Hasil dari penelitian ini dinyatakan valid karena telah dilakukan uji *alpha* dan dilakukan uji *beta*. Uji *alpha* ditujukan kepada ahli materi, desain, dan media, dengan hasil secara berturut-turut ahli materi sebesar 4,16 kategori valid, ahli desain sebesar 4,32 sangat valid serta ahli media sebesar 3,90 kategori valid. Setelah dilakukan revisi dilanjutkan dengan Uji *beta* untuk mengetahui kepraktisan yang didapat nilai rerata 3,96 dengan kategori praktis. Pada tahap uji coba produk hasil *Ngain* yang didapat sebesar 0,76 termasuk kategori tinggi. Selain itu pada tahapan uji coba juga dilakukan pengujian keaktifan belajar dengan menggunakan observasi yang mendapatkan 3,63 kategori sangat aktif untuk aspek aktif, 3,49 kategori sangat aktif untuk aspek respon dan 3,51 kategori sangat aktif untuk aspek disiplin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pemecahan masalah yang dikembangkan terbukti valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : pengembangan, Multimedia interaktif, dinamika penduduk