

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6 PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Aan Apriansyah

NIM 06031381419046

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh
Aan Apriansyah
NIM: 06031381419046

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

Pembimbing 1,



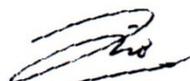
Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005

Pembimbing 2,



Deskoni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197401012001121004

Ketua Jurusan



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 1960092719870302002

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

**Aan Apriansyah
NIM: 06031381419046**

Telah diujikan dan lulus pada

**Hari : Jumat
Tanggal : 27 Juli 2018**

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Dewi Koryati, M.Pd.



2. Sekretaris : Deskoni, S.Pd., M.Pd



3. Anggota : Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.



4. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Si



5. Anggota : Drs. Rusmin AR, M.Pd.



**Palembang, Juli 2018
Ketua Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 8221990032005**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tiada terhingga kepada Rabb Semesta Alam, maka skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orang tua tercinta & terkasih, Bapak Drs. Pakualamsyah, M.M dan Ibu Ratimah yang tak henti-hentinya mendoakan, memberikan dukungan, member nasehat dan semangat kepada saya, yang rela berkerja keras demi kesuksesan saya.
- Untuk Kakak saya Arie Wibowo, S.Si, S.Pd, Dedy Oktaviandri, S.K.M, M.Kes dan Ayuk saya Yuniar Asmarini S.K.M yang telah yang telah memberikan dukungan dan semangat.
- Guru-guru dan dosen-dosen yang telah membimbing selama ini dan telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
- Penasehat dan pembimbing akademik saya Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd. dan Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan ilmu pengetahuan, motivasi serta nasehat yang bermanfaat.
- Agama dan Almamater kebanggaan

Motto:

“Dan Perangilah di jalan Allah orang-orang yang menerangi Kamu (tetapi) janganlah kamu melampui batas karena sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampui batas” (Al-Baqarah:190)

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra.Hj.Dewi Koryati, M.Pd.dan Bapak Deskoni,S.Pd,M.Pd sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi inidanseluruhstaf (Dosen) program studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di program studi Pendidikan Ekonomi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si, Bapak Drs. H. Rusmin AR,M.Pd, dan Bapak Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maryati, S.Pd,M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 6 Palembang, guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Palembang Ibu Ade Rita Caesarani, S.Pd. serta peserta didik kelas X.10 yang telah mendukung selama penulis melakukan penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2018

Saya

Aan Apriansyah

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aan Apriansyah

NIM : 06031381419046

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Di SMA Negeri 6 Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2018
Yang membuat
pernyataan,

Aan Apriansyah
06031381419046

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd. dan Bapak Deskoni, S.Pd, M.Pd sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan seluruh staf (Dosen) program studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di program studi Pendidikan Ekonomi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si, Bapak Drs. Rusmin AR, M.Pd, dan Bapak Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maryati, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 6 Palembang, guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Palembang Ibu Ade Rita Caesarani, S.Pd. serta peserta didik kelas X.10 yang telah mendukung selama penulis melakukan penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2018

Saya

Aan Apriansyah

DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PESEMBAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA		
5	2.1 Multimedia Interaktif	
5	2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif	
5	2.1.2 Manfaat Multimedia Interaktif	
6	2.2 Format Multimedia Interaktif	
7	2.3 Keunggulan Multimedia Interaktif	
9	2.4. Adobe Flash CS 6	
11	2.4.1 Pengertian Adobe Flash CS 6	
11	2.4.2 Tampilan Adobe Flash Professional CS6	
12	2.5. Mata Pelajaran Ekonomi	
13	2.6	Model-Model	Pengembangan
14	2.6.1	Model Berorientasi Sistem.	
		15
	2.6.2	Model Berorientasi	Kelas
		15
	2.6.3	Model Berorientasi Produk	
		15
BAB III METODE PENELITIAN		
	3.1 Metode	Penelitian	
	17	
	3.2 Subjek	Penelitian	
	17	
	3.3 Prosedur	Penelitian	
	18	
	3.4 Alur	Penelitian	
	22	
	3.5 Teknik	Pengumpulan	Data

23	3.5.1 Lembar	Validasi	
23	3.5.2 Angket		
24	3.5.3 Tes		
24	3.5.3.1 Uji	Validitas	Tes
25	3.5.3.2 Uji	Reliabilitas	Tes
27	3.5.4 Angket		
29	3.5.5 Wawancara		
29	3.5.6 Dokumentasi		
30	3.6 Teknik	Analisis	Data
30	3.6.1 Data	Lembar	Validasi
30	3.6.2 Analisis	Data	Angket
31	3.6.3 Data	Hasil	Tes
32			

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

34

4.1 Hasil Penelitian

34	4.1.1 Hasil	Tahap	Perencanaan
34	4.1.2 Hasil Tahap pengembangan		
34	4.1.3 Hasil	Tahap	Evaluasi
40	4.1.3.1 Penilaian	Para Ahli (Expert Review)
40	4.1.3.2 Evaluasi	satu-satu	(one to one)

42	4.1.3.3 kelompok kecil (<i>Small group</i>)
45	4.1.3.4 Uji Lapangan (<i>Field Test</i>)
47	4.2 Pembahasan
49	4.3 Kelebihan dan Kekurangan
51	

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan
52	
5.2	Saran
53	

DAFTAR PUSTAKA
54

LAMPIRAN
57

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi	23
3.2 Interpretasi Validasi	25
3.3 Interpretasi koefisien Validitas	27
3.4 Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Soal	28
3.5 Reliabilitas Instrumen Butir soal	29
3.6 Kategori Nilai Validasi	30
3.7 Kategori Tingkat Kevalidan Multimedia	31
3.8 Sikap Peserta didik Terhadap Multimedia berdasarkan Skala Likert	31
3.9 kategori Tingkat Kevalidan Multimedia	32
3.10	
Kriteria ketuntasan Minimal	32
3.11	
Teknik pengumpulan data dan analisis data	33
4.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif menggunakan Adobe flash CS6.....	36
4.2 Hasil Validasi Ahli Media	41
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	41
4.4 Kritik dan saran para ahli pada tahap <i>Expert Review</i>	42
4.5 Kritik dan saran peserta didik pada tahap <i>one to one evaluation</i>	43

4.6 Revisi Prototype 1	44
4.7 Hasil Tanggapam peserta didik pada Tahap <i>Small group</i>	45
4.8 Hasil Tanggapam peserta didik pada Tahap <i>Small group</i>	46
4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> pada Uji <i>Field Test</i>	47
4.10 Perbandingan hasil <i>Posttest</i> dengan <i>pretest</i>	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Jendela Utama Adobe Flash Professional CS6	12
Gambar 2 Tahap penelitian pengembangan produk	18
Gambar 3 Evaluasi Formatif	20
Gambar 4 Alur Penelitian.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	Silabus	57
an	
Lampiran	RPP	59
an	

Lampiran	Lembar Validasi Media	73
Lampiran	Lembar Validasi Materi	76
Lampiran	Pedoman Wawancara (<i>Check List</i>) <i>One To One</i>	78
Lampiran	Hasil Perhitungan Pada Tahap <i>One To One</i>	81
Lampiran	Lembar Angket Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	82
Lampiran	Lembar Validasi Tes	94
Lampiran	Tabel Perhitungan Analisis Butir	96
Lampiran10.	Tabel Hasil Uji <i>Field Test</i>	97
Lampiran11.	Surat Keputusan Pembimbing	98
Lampiran12.	Usul Judul Skripsi	100
Lampiran13.	Surat Permohonan Izin Penelitian	101
Lampiran14.	Surat Izin Penelitian Dari Dinas	102

Lampiran 5.	Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	103
Lampiran 6.	Kartu Pembimbing 1 Skripsi	104
Lampiran 7.	Kartu Pembimbing 2 Skripsi	106

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG**

Oleh:

AAN APRIANSYAH

NIM. 06031381419046

Pembimbing: (1) Dra. Dewi Koryati, M.Pd

(2) Deskoni, S.Pd. M.Pd

Program Studi Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang valid dan praktis, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efek potensial penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang dihasilkan terhadap hasil belajar peserta didik. Model pengembangan ini yang digunakan adalah Model *Rowntree* yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi yang telah dimotidifikasi dengan evaluasi formatif *terssmeer*. untuk melihat validitas, peneliti menggunakan lembar validasi yang dilakukan pada tahap penilaian para ahli (*Expert Review*) dengan hasil rata-rata penilaian para ahli media dan ahli materi sebesar 75% dengan kategori valid. untuk melihat praktikalitas, dilakukan pada tahap uji satu-satu (*one to one*) melalui wawancara

dengan hasil presentase sebesar 72,7% dan kelompok kecil (*small group*) menggunakan lembar kuisisioner dengan hasil rerata tanggapan peserta didik sebesar 83,3% dengan kategori baik. untuk melihat efek potensial dilakukan pada tahap uji lapangan (*field test*) dengan menggunakan hasil belajar awal (*pre-test*) dan tes hasil belajar akhir (*post-test*). filed Test dalam penelitian ini dilakukan di kelas X.10 IPS 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik dan hasil presentase peningkatan nilai tuntas sebesar 45,9% serta total rerata nilai tuntas sebesar 86,4% telah melewati kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85%, sehingga penggunaan multimedia interaktif yang dihasilkan ini termasuk memiliki efek potensial. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang dihasilkan valid, praktis, serta memiliki efek potensial pada mata pelajaran Ekonomi dan dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran.

Kata-kata Kunci : Penelitian Pengembangan, Multimedia Interaktif, Adobe

BAB 1

PENDAHULUAN

1.5 Latar Belakang Penelitian

Pencapaian kompetensi dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sehingga terjadinya pengalaman pembelajaran dan hasil menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran.

Media berfungsi untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi

siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran yang mampu mempertinggi hasil pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Jalinus dkk, 2017:3) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Untuk saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran contohnya multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi menarik sesuai materi dan juga dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Adobe Flash CS6 merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Dengan beberapa aplikasi yang ada dalam Adobe Flash CS6 sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang pada saat melakukan observasi, diperoleh hasil pada ulangan harian di bulan November bahwa ada 30% siswa yang masih dibawah rerata nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Guru di SMA tersebut masih sering menerapkan media seperti *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini pernah diteliti oleh Noprianti (2016) Universitas Sriwijaya dengan judul pengembangan multimedia interaktif termodinamika berbasis kecerdasan majemuk pada mata pelajaran fisika untuk SMA kelas

XI. Namun penelitian ini berbeda pada penelitian sebelumnya berbasis kecerdasan majemuk pada penelitian ini menggunakan Adobe Flash CS6. Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada peningkatan nilai siswa yaitu pengaruh atau akibat yang ditimbulkan karena menerapkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 sehingga pembelajaran lebih efektif dan menarik. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang yang valid ?
- 2) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang yang praktis ?
- 3) Bagaimana efek potensial multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Menghasilkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang yang valid.
- 2) Menghasilkan multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang yang praktis.
- 3) Mengetahui efek potensial multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 6 Palembang

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini dapat bermanfaat, adapun manfaat penelitian ini adalah :

- 1) Peserta didik
Hasil media yang dikembangkan diharapkan, dapat :
 - a) Membantu peserta didik lebih memahami pelajaran ekonomi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
 - b) Membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi dan semangat untuk memahami pelajaran ekonomi
 - c) Memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran ekonomi sehingga hasil belajar
- 2) Bagi Guru
Multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dalam mengajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 sebagai media dalam pembelajaran sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah
Multimedia Interaktif yang dihasilkan dapat menjadi tambahan bahan ajar yang dapat digunakan guru ataupun siswa
- 4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana mengembangkan media dengan menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang yang valid dan praktis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Interaktif

2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Program multimedia lahir karena perkembangan teknologi komputer dan digital. Multimedia ini mampu untuk digunakan dalam mengkomunikasikan pesan melalui tayangan teks, suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara terintegrasi.

Menurut Sanjaya (2012:225) Multimedia Interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan. Dalam mempelajari satu topik bahasan, siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari terlebih dahulu.

Kemudian didukung juga oleh pendapat Daryanto (2012:53)

Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Sedangkan menurut Program multimedia (dalam Pribadi 2017: 161) dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai sebuah program atau aplikasi komputer yang mampu menampilkan pesan dan informasi melalui unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia interaktif merupakan aplikasi komputer digital yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi yang dapat dipelajari secara

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Secara umum penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan model Rowntree yang tahap evaluasinya dimodifikasi dengan evaluasi formatif Tessmer. Berdasarkan hasil penelitian dan

pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

1. **Valid** terlihat dari penilaian Validator dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi sebesar dengan kategori Baik/ valid sehingga multimedia Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang dihasilkan layak untuk diujicobakan ke tahap selanjutnya.
2. **Praktis**, terlihat dari rata-rata uji satu-satu (*one to One Evaluation*) dengan hasil presentase sebesar 72,2% kategori Baik/ Valid dan uji kelompok kecil (*Small Group*) dengan rata – rata hasil tanggapan peserta didik dengan presentase sebesar 83,3% dengan kategori Baik/ praktis, sehingga layak untuk diujikan pada tahap uji lapangan (*Field Test*)
3. **Efektif** dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui pemberian tes awal sebelum pembelajaran (*Pretest*) dan tes akhir setelah peneliti menerapkan multimedia Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dalam pembelajaran (*posttest*) dengan hasil presentase nilai peserta didik yang tuntas pada hasil *posttest* sebesar telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebesar dan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar sehingga penggunaan multimedia Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 yang peneliti kembangkan efektif/ memiliki efek potensial terhadap hasil belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang perlu diperhatikan adalah :

1. Bagi sekolah dapat memfasilitasi guru dalam menerapkan dan mengembangkan multimedia yang ada dengan cara memberikan fasilitas internet/Wifi, memanfaatkan fasilitas LCD dan alat bantu bagi guru dalam menerapkan serta mengembangkan multimedia yang ada dan kemudian dapat dijadikan bahan referensi belajar di kelas.
2. Bagi guru langkah baiknya, bila guru mata pelajaran Ekonomi dan guru mata pelajaran lainnya juga dapat mengembangkan multimedia Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai alat bantu dalam mengajar agar peserta didik bersemangat serta peserta didik lebih memahami materi yang guru sampaikan

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk yang lebih baik dan sempurna bagi peneliti.