

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATERI SISTEM EKSKRESI UNTUK SISWA SMA**

TESIS

Oleh

DIANA SARI

NIM. 06032681418005

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATERI SISTEM EKSKRESI UNTUK SISWA SMA**

TESIS

Oleh

DIANA SARI

NIM. 06032681418005

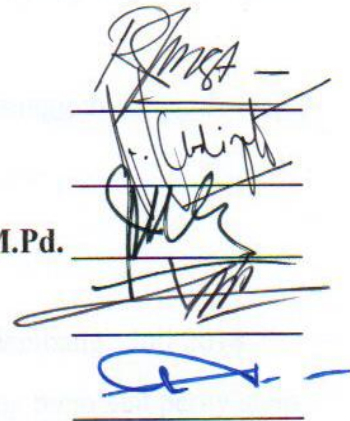
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Telah diujikan dan lulus pada :

**Hari : Rabu
Tanggal : 23 Mei 2018**

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Rahmi Susanti, M.Si.
2. Sekretaris: Prof. Dr. Nyayu Khodijah, M.Si.
3. Anggota : Prof.Dr. H. Fuad Abd Rachman,M.Pd.
4. Anggota : Dr. Sardianto MS, M.Si, M.Pd.
5. Anggota : Dr. Adeng Slamet, M.Si.



Handwritten signatures of the examiners, including the Chairman (Dr. Rahmi Susanti), Secretary (Prof. Dr. Nyayu Khodijah), and members (Prof. Dr. H. Fuad Abd Rachman, Dr. Sardianto MS, and Dr. Adeng Slamet).

**Palembang, 9 Juli 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi**



**Dr. Adeng Slamet, M.Si.
NIP 196006111986031002**

ABSTRACT

This research with titled “the development of interactive multimedia material excretion system for high school students” aims to produce interactive multimedia material excretion system for high school students are valid, practical, and effective against learning outcomes. The research method used is research development. The research procedure uses Akker model, which consists of three stages: analysis, design, evaluation and revision. The evaluation phase uses Tessmer's formative evaluation model, which consists of five stages: *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group, and field test*. The subjects of this study are students of class XI SMA N 11 Palembang. This research is valid because the *expert review* stated that multimedia developed is feasible to be tested, then tested in *one-to-one evaluation* stage until *small group* stage. The result of *field test* shows the value of 81,38 and N-gain 0,56 which is included in medium category and all student (100%) reach KKM value that is 65. Based on result of research can be concluded that developed multimedia proven valid, practical and effective against student learning outcomes. Suggestions for students for the students as an alternative source of learning, both independently and cooperatively, for teachers as alternative teaching materials that can stimulate the ability of cognitive and creative thinking skills, for schools can be input materials using multimedia in teaching and learning process, for other researchers can be made as reference material for conducting relevant research.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, excretory material

ABSTRAK

Penelitian ini yang berjudul “pengembangan multimedia interaktif materi sistem ekskresi untuk siswa SMA” bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif materi sistem ekskresi untuk siswa SMA yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Prosedur penelitian menggunakan model Akker, yang terdiri dari tiga tahap yaitu : analisis, desain, evaluasi dan revisi. Tahap Evaluasi menggunakan model evaluasi formatif *Tessmer*, yang terdiri dari lima tahap yaitu, *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group*, dan *field test*. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas XI SMA N 11 Palembang. Penelitian ini dinyatakan valid karena *expert review* menyatakan multimedia yang dikembangkan layak untuk diujicoba, yang kemudian diujicobakan pada tahap *one-to-one evaluation* hingga pada tahap *small group*. Hasil *field test* menunjukkan nilai 81,38 dan N-gain 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang dan seluruh siswa (100%) mencapai nilai KKM yaitu 65.. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan terbukti valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar siswa. Saran bagi siswa bagi siswa sebagai alternatif sumber belajar, baik secara mandiri maupun kooperatif, bagi guru sebagai bahan ajar alternatif sehingga dapat merangsang kemampuan kognitif maupun kemampuan berpikir kreatif, bagi sekolah dapat menjadi bahan masukan penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar, bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian relevan.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, materi ekskresi