ABSTRAK

Tesis berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Kelas IV di MI Al – Burhani Purwoasri Kediri", ditulis oleh Monilla Rama Dhanisa, NIM. 128505203017 dengan dosen pembimbing Dr. Adi Wijayanto, M.Pd dan Dr. Muhamad Zaini, M.A.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS

Pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah langkah inovatif yang harus dilaksanakan guna menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan akan menambah efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Minimnya media pembelajaran yang dimanfaatkan akan memberikan dampak kurang motivasi dari diri peserta didik. Kebutuhan media pembelajaran yang menarik dan variatif untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat untuk belajar serta antusias dalam pembelajaran,. Peneliti pun ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang merupakan tampilan gabungan dari berbagai media seperti audio dan juga visual yang terdiri dari gambar, video, grafis, teks, foto, audio dan juga animasi yang sudah terintegrasi dan sudah di kemas menjadi sebuah file digital

Pengembangan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, melalui pemanfaatan multimedia.berbasis Macromedia Flash 8. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan memberikan kemajuan dalam pembelajaran disekolah. Peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, terhindar dari pembelajaran yang membosankan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia kelas IV MI Al Burhani Purwoasri Kediri?, 2) Bagaimana efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash dalam meningkatkan hasil belajar kelas IV di MI Al Burhani Purowoasri Kediri?

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan research and development mengacu pada 10 tahap Borg dan Gall. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV MI Al Burhani Kediri, dengan objek sebanyak 40 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Upaya pengembangan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash dalam meningkatkan hasil belajar IPS dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yaitu mengacu mengacu pada 10 tahap Borg dan Gall, menunjukkan progres yang positif. Model media pembelajaran ini adalah penyajian materi berbasis presentasi yang disertai dengan video dan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Materi juga ditambah wawasan mengenai contoh atau bentuk materi keanekaragaman budaya Indonesia. 2) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan

berbagai manfaat bagi proses pembelajaran dan pemahaman siswa. Penelitian ini menunjukkan peningkatan skor ketika menggunakan dan tidak menggunakan multimedia berbasis Macromedia Flash. Artinya tingkat efektivitas kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia berbasis Macromedia Flash yaitu berkisar antara 6,60%.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash 8 in improving social studies learning outcomes on cultural diversity material in Indonesia Class IV at MI Al - Burhani Purwoasri Kediri", was written by Monilla Rama Dhanisa, NIM. 128505203017 with advisor by Dr. Adi Wijayanto, M.Pd and Dr.Zaini, M.A.

Keywords: Media Development, Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash, Learning Outcomes, Social Sciences Subjects

The creation of learning media is an innovative step that must be taken in order to help the learning process. Students will be less motivated if no learning media is employed; nonetheless, it is intended that the use of media in learning would boost the efficacy of the learning carried out. The need for interesting and diverse learning media to support learning so that students are more enthusiastic about learning, the learning media used plays an important role in making it easier for students to carry out teaching and learning activities while playing so they do not feel bored. Researchers also want to create instructional media, namely interactive multimedia based on Macromedia Flash 8.

The problem in this research is: 1) How is the process of developing interactive multimedia based on Macromedia Flash in improving social studies learning outcomes in Indonesian Cultural Diversity material for class IV MI Al Burhani Purwoasri Kediri?, 2) How effective the use of interactive multimedia based on Macromedia Flash in improving results studying class IV at MI Al Burhani Purowoasri Kediri?.

This research method uses a research and development approach referring to the 10 stages of Borg and Gall. This research was carried out in class IV at MI Al Burhani Kediri, with 40 students as the object.

The findings reveal that: 1) Efforts to construct interactive multimedia based on Macromedia Flash in order to improve social studies learning outcomes were carried out in stages, referring to the 10 stages of Borg and Gall, with favorable results. This learning media paradigm is a presentation-based material presentation complemented with movies and visuals connected to the learning content. In addition, the content provides insight into examples or kinds of material on Indonesian cultural variety. 2) The use of multimedia in learning can have a variety of advantages for the learning process and student comprehension. This study found that utilizing and not using Macromedia Flash-based multimedia improved test results if computed for all students, the rise is 6,60%.

ملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على ماكروميديا فلاش ٨ في تحسين نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية على مواد التنوع الثقافي في إندونيسيا الصف الرابع في المدرسة الإبتدية البرهاني بورواسري كيديري"، بقلم مونيلا راما دانيسا، نيم. **١٢٨٥٠٥٢٠٣٠١٧** مع المشرف د. أدي ويجايانتو، عضو البرلمان ود. محمد زيني، م.أ

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام، الوسائط المتعددة التفاعلية المبنية على الماكروميديا فلاش، مخرجات التعلم، موضوعات العلوم الاجتماعية

يعد تطوير الوسائط التعليمية خطوة مبتكرة يجب تنفيذها لدعم عملية التعلم. ومن المأمول أن يؤدي استخدام الوسائط في التعلم إلى زيادة فعالية التعلم الذي يتم تنفيذه. سيؤدي نقص وسائل التعلم المستخدمة إلى تقليل الدافع لدى الطلاب. الحاجة إلى وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام ومتنوعة لدعم التعلم بحيث يكون الطلاب أكثر حماساً للتعلم وحماساً للتعلم، تلعب وسائل التعلم المستخدمة دوراً مهماً في تسهيل قيام الطلاب بأنشطة التدريس والتعلم أثناء اللعب فلا يتفاعلون معها. لا تشعر بالملل. ويريد الباحثون أيضًا تطوير وسائل تعليمية، وهي الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على التطبيقات. ومن المأمول أن تتمكن وسائط التعلم هذه من التغلب على المشكلات التي تحدث وتوفير التقدم في التعلم في المدرسة. يمكن للطلاب أن يكونوا متحمسين للمشاركة في التعلم النشط والممتع، وتجنب التعلم الممل.

صياغة المشكلة في هذا البحث هي: ١) كيف تعمل عملية تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على ماكروميديا فلاش في تحسين نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية في مادة التنوع الثقافي الإندونيسي الصف الرابع في المدرسة الإبتدية البرهاني بورواصري كيديري؟،٢) كيف يتم فاعلية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المبنية على التطبيقات في تحسين نتائج تعلم الصف الرابع بالمدرسة الإبتدية البرهاني بورواصري كديري؟.

تستخدم طريقة البحث هذه منهج البحث والتطوير الذي يشير إلى المراحل العشر لبورج وجال. تم إجراء هذا البحث في الصف الرابع بالمدرسة الإبتدية البرهاني بورواصري كديري، مع ٠٢ طالبا.

تظهر نتائج هذا البحث ما يلي: ١) تم تنفيذ الجهود المبذولة لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على الماكروميديا فلاش في تحسين نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية على عدة مراحل، وبالتحديد بالرجوع إلى المراحل العشر لبورج وجال، مما يدل على تقدم إيجابي. نموذج الوسائط التعليمية هذا عبارة عن عرض تقديمي للمواد مصحوبة بمقاطع فيديو وصور تتعلق بالمادة التعليمية. تتضمن المادة أيضًا نظرة ثاقبة على أمثلة أو أشكال المواد المتعلقة بالتنوع الثقافي الإندونيسي. ٢) يمكن أن يوفر استخدام الوسائط المتعددة في التعلم فوائد مختلفة لعملية التعلم وفهم الطلاب. يوضح هذا البحث زيادة في الدرجات عند استخدام الوسائط المتعددة وعدم استخدامها. إذا تم تقديمها، فإن النتيجة تزيد بحوالي بالمائة، أو إذا تم حسابها لجميع الطلاب فإن الزيادة تبلغ حوالي ٢٥٠٨٥بالمائة. وهذا يعني أن مستوى فعالية أنشطة التعلم باستخدام الوسائط المتعددة المعتمدة على نظام ماكروميديا فلاش يبلغ حوالي ٢٥٠٨٥%.