

ABSTRAK

Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia bagi Siswa SMA Kelas XI Semester Genap

Pera Agustiyani Rahayu

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa multimedia interaktif yang beredar di pasaran masih belum memenuhi syarat dan kriteria layak digunakan untuk pembelajaran. Program yang digunakan dalam multimedia masih sukar dan membingungkan, bahkan lebih cenderung hanya menampilkan permainan dan hiburan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu dengan cara menganalisis kelayakan multimedia interaktif terhadap aspek media dan pedagogik. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi penilaian kelayakan multimedia interaktif, angket untuk siswa dan guru serta pedoman wawancara untuk siswa dan guru. Lembar observasi multimedia interaktif yang di adaptasi dari penelitian Crozat,*et al.*,(1999) dan Saputro (2012). Analisis untuk menilai kelayakan melibatkan dua CD interaktif yang digunakan di dua sekolah yang berada di Jawa Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CD Interaktif B memperoleh kategori sangat layak dari aspek media dengan persentase 82,36%, sedangkan pada CD Interaktif A berkategori layak dengan persentase 76,02%. Pada aspek pedagogik yang lebih unggul adalah CD Interaktif A dengan presentase 76,38% dikategorikan layak, sedangkan CD Interaktif B dengan presentase 66,66% dikategorikan layak. Hasil wawancara pada siswa menunjukkan respon positif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan dalam memahami konsep ataupun proses abstrak, terutama materi sistem saraf yang menurut mereka sangat sulit dipahami tanpa bantuan multimedia interaktif.

Kata kunci : *Analisis Kelayakan, Multimedia Interaktif, Sistem Saraf Manusia*

Pera Agustiyani Rahayu, 2013

Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia bagi Siswa SMA Kelas XI Semester Genap

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Analysis of Feasibility of Interactive Multimedia on the Human Nervous System for High School Student Class XI

Pera Agustiyani Rahayu

This research acknowledges that the issues of interactive multimedia which circulated in the market is not fully qualified and eligible criteria are used for learning. Some of the multimedia program used is still difficult and make confused even more inclined only display games and entertainment. The methods used in this research is descriptive method, analysis of feasibility interactive multimedia about aspect media and pedagogic. Instruments used sheet of observation of feasibility interactive multimedia, questionnaire for students and teacher, interview for students and teachers. Sheets of observation interactive multimedia adaptation from research Crozat,*et al.*, (1999) and Saputro (2012). Analysis of feasibility used two CD Interactive in two Senior High School located in West Java. The result shows that the interactive CD B obtains excellent category from the aspect of media with the acquisition of a score of 82,36%, whereas aspects of Interactive media on CD A categorized good by obtaining a percentage of 76,02%. On the pedagogic aspect, CD A with the acquisition of 76,38% so categorized good in interactive multimedia from a constitutional standpoint. While the interactive CD B 66,66% score with tally so categorized quite well from the aspect of pedagogic. Students show positive responses Learning using interactive multimedia helps students for understanding abstract concepts or processes in the material, especially the nervous system which according to them the material is very difficult to understand without the help of interactive multimedia.

Keyword : *Analysis of feasibility, Interactive Multimedia, Human Nervous System*