

ABSTRAK

Rosdiana, Mustika. (2018). DVD“MARMA” MARI BELAJAR MAKROME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP). S1 UPI. Tidak diterbitkan.

Perlunya mengambil langkah-langkah dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kualitas dalam bidang pendidikan, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran yang interaktif. Adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di pendidikan dan kurangnya efektifitas waktu sehingga ketika guru mengajarkan materi yang disampaikan tidak dipahami oleh siswa secara maksimal menjadi latar belakang masalah pada penelitian dan pengembangan ini. Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu, bagaimana konsep prancangan, bagaimana proses produksi, dan bagaimana analisis visual media pembelajaran DVD interaktif yang di dalamnya membahas tentang pembelajaran seni kriya makrame untuk siswa SMP. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui konsep prancangan, proses produksi, dan analisis visual DVD multimedia interaktif pembelajaran makrame yang dapat digunakan untuk siswa SMP kelas VIII semester 2 bagi sekolah yang masih menggunakan kurikulum KTSP 2006, dan siswa kelas VII semester 2 bagi sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Multimedia interaktif ini dikembangkan secara menarik dengan konsep dan visualisasi yang disesuaikan dengan karakter siswa dan materi ajar makrame di SMP. Unsur-unsur multimedia interaktif yang terdapat pada produk di antaranya gambar, teks, suara, *video*, dan animasi. Produk multimedia interaktif ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik observasi dan pengembangan yang melalui tahap mengetahui potensi dan masalah, studi literatur, pengumpulan informasi, desain produk, produksi, revisi produk, dan validasi produk. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan validasi produk dan menguji produk tersebut secara internal yang telah divalidasi oleh ahli materi yang menilai aspek pembelajaran dan materi/isi, dan oleh ahli media yang menilai aspek desain tampilan dan pemrograman. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan tenaga pengajar seni rupa untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik serta memberikan ketertarikan bagi siswa untuk memahami dan mempelajari materi khususnya materi makrame. Selain itu dengan menggunakan multimedia interaktif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dengan efisiensi waktu yang lebih fleksibel yang tidak dapat dibatasi waktu.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Pembelajaran, Makrame

ABSTRACT

Rosdiana, Mustika. (2018). DVD "MARMA" LETS LEARN MACRAME (Development of Interactive Learning Multimedia for Middle School Students). S1 UPI. Not published.

The need to take steps in the learning process to develop quality in the field of education, one of which is interactive learning media. The limitations of learning media used by educators and lack of time effectiveness so that when the teacher teaches the material presented is not understood by students to be the background of the problem in this research and development. The formulation of the problem in this research and development is, how is the design concept, how is the production process, and how is the visual analysis of interactive DVD learning media in which it discusses the learning of creative arts for junior high school students. This research and development aims to determine the concept of design, production process, and visual analysis of interactive multimedia DVDs of makrame learning that can be used for junior high school students of the second semester of class VIII for schools that still use the 2006 KTSP curriculum, and students of class VII semester 2 for schools that use 2013 curriculum. This interactive multimedia is attractively packaged with concepts and visualizations that are adapted to the character of students and teaching material in junior high school. The elements of interactive multimedia contained in products include images, text, sound, video, and animation. This interactive multimedia product uses qualitative research methods with observation and development techniques that go through the stages of knowing potential and problems, literature studies, information gathering, product design, production, product revision, and product validation. In this research and development researchers conducted product validation and tested the product internally. which has been validated by material experts who assess aspects of learning and material / content, and by media experts who assess aspects of display design and programming. With this interactive multimedia learning, it is expected that it can be useful for junior high school students and fine arts teaching staff to make the learning process more interesting and provide interest for students to understand and learn material especially makrame material. In addition to using interactive multimedia, the learning process can be more effective with a more flexible essence of time that can be used at any time with no time limit.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning, Macrame*