

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN K3LH KELAS X
DI SMK KOPERASI PONTIANAK**

Wahyuni Chantika. Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
IKIP PGRI Pontianak. cantikawahyuni37@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak; 2) Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak; 3) Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan yaitu; 2 ahli media dan 1 ahli materi, dan subjek uji coba yaitu; 34 siswa kelas X SMK Koperasi Pontianak . Alat pengumpulan data yaitu: 1) Wawancara tidak terstruktur; 2) Angket; 3) Dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperoleh skor 81,5% dalam kategori Sangat Layak oleh ahli media dan memperoleh skor 98,7% kategori sangat layak oleh ahli materi. Sedangkan respon siswa memperoleh skor 84,5% kategori sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Construct 3, K3LH

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak”.

Masalah dalam penelitian ini adalah 1). Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak? 2). Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak? 3) Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak? Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui: 1). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak. 2). Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak. 3). Respon siswa setelah menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan mata pelajaran K3LH Kelas X Di SMK Koperasi Pontianak.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan yaitu; 2 ahli media dan 1 ahli materi, dan subjek uji coba yaitu; 34 siswa kelas X di SMK Koperasi Pontianak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian media pembelajaran memperoleh skor 81,5% tergolong dalam kategori Sangat Layak oleh ahli media dan memperoleh skor 98,7% kategori sangat layak oleh ahli materi. Sedangkan respon siswa memperoleh skor 84,5% kategori sangat baik.

Kesimpulan dari skripsi ini berdasarkan skor yang diperoleh maka media pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran K3LH khususnya pada materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan.