**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mardiansyah.M

Nim : 1441042001

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan *Software Macromedia Flash 8* Pada Mata

Pelajaran Biologi Kelas X di SMA Negeri 21 Makassar”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, April 2018

Yang membuat pernyataan

**Mardiansyah.M**

**1441042001**

**MOTTO DAN PERUNTUKAN**

“Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya”

(Mardiansyah.M)

Karya ini kuperuntukkan kepada :

Kedua orang tuaku yang tercinta, keluarga,

Sahabat, dan orang-orang yang saya sayangi

**ABSTRAK**

**Mardiansyah.M.**2018 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Maacromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di SMA Negeri 21 Makassar. Skripsi ini Dibimbing oleh Dr. Abd Hakim, S.Pd .,M.Si dan Dr. Nurhikmah, S.Pd.,M.Si Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui tahap perencanaan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Macromedia flash 8* Mata Pelajaran Biologi pada Peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Makassa. (2) untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *software Macromedia flash 8* Mata Pelajaran Biologi pada Peserta didik kelas X di SMA Negeri 21 Makassar. (3) untuk mengetahui bobot valid dan kepraktisan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *software Macromedia flash 8* Mata Pelajaran Biologi pada Peserta didik kelas X di SMA Negeri 21 Makassar. Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan (*Planning)*, tahap desain (*design)*, dan tahap pengembangan (*development)*.uji coba produk didesain terdiri dari uji *alpha* yang dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media pembelajaran Hartoto, M.Pd yang berada pada kualifikasi baik dan Dr. Erma S. Sahabuddin, M.Si sebagai ahli media isi atau materi berada pada kualifikasi baik serta uji coba *betha* yang dilakukan melalui uji coba perorangan yang hasilnya berada pada kualifikasi baik, uji coba kelompok kecil hasilnya berada pada kualifikasi baik dan tanggapan guru mata pelajaran Biologi hasilnya berada pada kualifikasi baik. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berupa file digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan secara mandiri

**PRAKATA**

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kita panjatkan atas kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahamatnya lah sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa untuk menyelesaikan skripsi ini tidaklah mudah. Atas bimbingan dan bantuan baik moral maupun materil dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi dan bimbingan serta kebersamaan selama proses penyelesaian hingga terselesaikannya skripsi ini.

Demikian pula, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si selaku pembimbing I yang telah memberikan saran, bersedia meluangkan waktu untuk memberikan nasehat dan bimbingan dengan peuh kesabaran yang tak ternilai harganya, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Nurhikmah, S.Pd., M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan dan koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih banyak kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MT selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdullah Sindring, M.Pd selaku Dekan yang lama Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Abdul Saman, M.Si selaku Dekan yang baru Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan kegiatan dalam rangka penyusunan skripsi ini
4. Dr. Abdul Saman, M.Si selaku PD I, Drs. Muslimin, M.Pd selaku PD II, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku PD III dan Dr. Parwoto, M.Pd selaku PD IV yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar baik di bidang akademik, sarana, dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
5. Dr. Abd. Haling, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
6. Hartoto, M.Pd selaku validator ahli media pembelajaran dan Dr. Erma S. Sahabuddin, M.Si selaku validator ahli isi materi media pembelajaran yang telah membantu dan membimbing dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
8. Mirdang Midding, S.Pd., M.Pd., M.M.selaku kepala sekolah SMA Negeri 21 Makassar dan Ibu Satriani, Sos selaku guru mata pelajaran Biologi yang telah membantu dan memberi bimbingan selama penelitian.
9. Teristimewa untuk kedua orang tuaku Makmur yang telah memberikan banyak motivasi dan kasih sayang, doa dan mendidik dengan sabar serta mencari nafkah sampai sekarang A.Suarni yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan mendidik dengan sabar dan tidak kenal lelah merawat dan membesarkanku hingga sekarang serta mencari nafkah memenuhi kebutuhan penulis sampai saat ini.
10. Kakanda Hamsar Hasfat, S.Pd yang telah banyak memberikan bantuan, saran dan masukan dalam pengerjaan skripsi ini dan Kakanda Dian Ismidiati Idil, S.Pd yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan, motivasi dan saran hingga selesainya skripsi ini.
11. Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2014 “INSPIRATOR” atas bantuannya baik dalam pengerjaan skripsi maupun produk yang dikembangkan serta memberikan banyak motivasi, saran dan dukungan yang tak henti-hentinya kepada penulis.
12. Kakanda dan adinda Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan banyak motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada mereka yang tidak sempat terukit namanya dalam skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga apa yang telah diberikan dapat menjadi amal jariyah serta menjadi sebuah keberkahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk menuju kearah yang baru.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar 5 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO DAN PERUNTUKAN v

ABSTRAK vi

PRAKATA vii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

**BAB I PENDAHULUAN** 1

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 9
3. Tujuan Penelitian 9
4. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR 11

1. Kajian Pustaka 11
2. Media pembelajaran 11
3. Media Pembelajaran Interaktif 13
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran 13
5. Fungsi Media Pembelajaran 15
6. Manfaat Media Pembelajaran 17
7. Pemilihan Media Pembelajaran 20
8. *Macromedia Flash 8*  21
9. Manfaat *Macromedia Flash 8* 21
10. Kelebihan *Macromedia Flash 8* 22
11. Pengertian Biologi 23
12. Penelitian yang Relevan 24
13. Kerangka Pikir 25

**BAB III METODE PENELITIAN**  27

1. Jenis Penelitian 27
2. Tahap-Tahap Penelitian 28
3. Lokasi Penelitian 31
4. Subjek Penelitian 31
5. Defenisi Operasional 32
6. Sumber Data 33
7. Jenis Data 33
8. Instrument Penelitian 34
9. Teknik Pengumpulan Data 34
10. Teknik Analisis Data 35

**BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**  38

1. Hasil Pengembangan 38
2. Pembahasan 52

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** 53

1. Kesimpulan 53
2. Saran 54

**DAFTAR PUSTAKA** 61

**LAMPIRAN** 62

**RIWAYAT HIDUP** 146

**DAFTAR TABEL**

3.1 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 36

4.1 Hasil identifikasi kebutuhan peserta didik proses pembelajaran

Biologi 39

4.2 Hasil identifikasi kebutuhan media pembelajaran interaktif 40

4.3 Hasil identifikasi materi kebutuhan belajar Mata

Pelajaran Biologi kelas XIPA.3 pokok pembahasan virus 41

4.4 Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media

pembelajaran interaktif mengguunakan *software Maacromedia*

*flash 8*  44

4.5 Hasil revisi ahli media pembelajaran 45

4.6 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi terhadap media

pembelajaran interaktif menggunakan *software Maacromedia*

*flash 8*  46

4.7 Hasil ahli isi atau materi 48

4.8 Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil 49

4.9 Hasil angket penilaian uji coba perorangan 50

4.10 Hasil angket tanggapan guru mata pelajaran Biologi 52

**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Kerangka Pikir 26

3.1 Pengembangan Alessi dan Trollip (2001) 28

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Format angket identifikasi kebutuhan peserta didik 64
2. Hasil analisis kebutuhan peserta didik 67
3. Hasil angket uji coba kelompok besar 71
4. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil 72
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 73
6. Story Board 81
7. Hasil uji ahli media pembelajaran 87
8. Hasil uji coba ahli isi atau materi 89
9. Hasil uji coba kelompok kecil 91
10. Hasil uji coba perorangan 115
11. Tanggapan guru Mata Pelajaran 138
12. Persuratan 137
13. Foto-foto kegiatan penelitian 147