

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED MEMORY SPORT IN GEOGRAPHIC LEARNING (HYDROSPHERE MATERIALS) AT SMA NEGERI IN CENTRAL LAMPUNG REGENCY**

**By**

**RETNO DWIYANTI**

The learning process certainly requires an intermediary or media so that knowledge or information can be conveyed to students. Geography learning also needs to be supported by the existence of learning media that is in accordance with the learning material. A good understanding of the material being discussed in a lesson will determine the usefulness of learning for students. The aim of this research is to develop interactive multimedia product based memory sport on hydrosphere material and testing product feasibility in geography learning at senior high schools in Central Lampung Regency. The research method used is research Research and Development (R&D) using by Borg & Gall Development Procedure. This research produces: (1) interactive multimedia which consists of an introductory part in the form of an opening page and a page log in, the content section is a page home which contains 6 main menu, and the closing section is in the form of button hint, bibliography, and developer identity; and (2) this study assesses the feasibility of learning products based on the assessment of 3 validators/experts (material, media, and language) and 2 Geography Teachers as practitioner experts. After going through the expert validation stage, two trials were carried out, namely preliminary field testing and small group testing. Interactive multimedia based memory sport the hydrosphere material developed resulted in a feasibility assessment which was very feasible on the material aspect, feasible on the media aspect, and feasible on the language aspect. Meanwhile, based on the results of trials on students, it resulted in a very feasible of feasibility assessment, so it can be concluded that interactive multimedia is appropriate for use in senior high school in Central Lampung Regency.

**Keywords :** interactive multimedia, memory sport, hydrosphere

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MEMORY SPORT* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI (MATERI HIDROSFER) PADA SMA NEGERI DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Oleh

**RETNO DWIYANTI**

Proses belajar tentu memerlukan sebuah perantara atau media agar suatu pengetahuan atau informasi dapat tersampaikan kepada peserta didik. Pembelajaran geografi juga perlu ditunjang dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Pemahaman yang baik terhadap materi yang sedang dibahas dalam suatu pembelajaran akan menentukan kebermanfaatan pembelajaran terhadap peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis *memory sport* pada materi hidrosfer dan menguji kelayakan produk dalam pembelajaran geografi pada SMA Negeri di Kabupaten Lampung Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Penelitian ini menghasilkan: (1) multimedia interaktif yang terdiri atas bagian pendahuluan berupa halaman pembuka dan halaman *log in*, bagian isi berupa halaman *home* yang berisi 6 menu utama, dan bagian penutup berupa petunjuk tombol, daftar pustaka, serta identitas pengembang; dan (2) penelitian ini menilai kelayakan produk pembelajaran berdasarkan penilaian dari 3 validator/ahli (materi, media, dan bahasa) serta 2 Guru Geografi sebagai ahli praktisi. Setelah melalui tahap validasi ahli, dilakukan uji coba sebanyak 2 kali yakni uji coba lapangan awal dan uji coba kelompok kecil. Multimedia interaktif berbasis *memory sport* pada materi hidrosfer yang dikembangkan menghasilkan penilaian kelayakan yakni sangat layak pada aspek materi, layak pada aspek media, dan layak pada aspek bahasa. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik menghasilkan penilaian kelayakan yang sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak digunakan pada SMA Negeri di Kabupaten Lampung Tengah.

**Kata Kunci :** multimedia interaktif, *memory sport*, hidrosfer