

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAHLUK HIDUP DALAM PELAJARAN IPA KELAS VII.**

Hanifah Fauziah Safitriyani
Universitas Sanata Dharma
2024

Penelitian ini dilakukan karena pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran yang dilakukan di sekolah berubah menjadi pembelajaran secara daring di rumah. Penelitian ini diambil berdasarkan wawancara kepada guru dari lima sekolah di Yogyakarta. Antara lain SMPN 8 Yogyakarta, SMP Muhammadiyah 3 Depok, SMP BOPKRI 3 Yogyakarta, SMPN 5 Depok, SMP Mutiara Persada Sleman. Berdasarkan pada observasi tersebut permasalahan pada pembelajaran daring yang berlangsung yaitu, banyak guru yang mengalami kesulitan selama pembelajaran. Seperti kesulitan dalam menemukan bahan ajar yang menarik minat siswa dan cocok digunakan saat mengajar. Maka peneliti membuat bahan ajar interaktif dengan aplikasi Adobe Flash yang berisikan materi pembelajaran. Bahan ajar interaktif ini dibuat untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran, karena Adobe Flash adalah aplikasi yang dapat menyisipkan animasi yang menarik bagi siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Peneliti menggunakan prosedur pengembangan dikemukakan oleh Borg dan Gall. Metode yang digunakan adalah observasi untuk menemukan permasalahan pada saat pembelajaran daring, dan angket untuk validasi produk. Hasil validasi pada produk bahan ajar interaktif pada materi Klasifikasi Mahluk Hidup mendapatkan nilai rerata 3,15 termasuk kategori "baik" pada bidang media dan mendapatkan nilai rerata 3,27 termasuk kategori "baik" pada bidang materi dan dinyatakan layak untuk dikembangkan lagi dengan skala terbatas sesuai dilakukan perbaikan di tahap revisi sesuai dengan komentar dan saran.

Kata Kunci: Bahan ajar interaktif, Adobe Flash CS6, Materi klasifikasi mahluk hidup.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE TEACHING MATERIALS ON THE CLASSIFICATION OF LIVING THINGS IN SCIENCE FOR GRADE VII.**

Hanifah Fauziyah Safitriyani
Sanata Dharma University
2024

This research was conducted because during the Covid-19 pandemic, learning carried out at school changed to online learning at home. This research was taken based on interviews with teachers from five schools in Yogyakarta. These include SMPN 8 Yogyakarta, SMP Muhammadiyah 3 Depok, SMP BOPKRI 3 Yogyakarta, SMPN 5 Depok, SMP Mutiara Persada Sleman. Based on these observations, the problem with ongoing online learning is that many teachers experience difficulties during learning. Such as difficulties in finding teaching materials that interest students and are suitable for use when teaching. So the researchers created interactive teaching materials using the Adobe Flash application which contains learning materials. This interactive teaching material was created to attract students' attention and make it easier to convey lesson material, because Adobe Flash is an application that can insert animations that are interesting to students.

The type of research used is Research and Development (R&D). Researchers used the development procedures proposed by Borg and Gall. The methods used are observation to find problems during online learning, and questionnaires for product validation. The validation results for interactive teaching material products in the Classification of Living Creatures material got an average score of 3.15, including the "good" category in the media field and got an average score of 3.27, including the "good" category in the material field and were declared suitable for further development on a limited scale. After improvements have been made at the revision stage in accordance with comments and suggestions.

Keywords: *Interactive teaching materials, Adobe Flash CS6, Materials for the classification of living things.*