

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO  
LIVE SHOOT PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS X DI  
SMK NEGERI 2 KINTAMANI**

**Oleh:**

**I Putu Eka Ariawan, NIM. 1615051075**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Informatika**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**E-Mail: eka.ariawan.100@gmail.com**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan penggunaan multimedia interaktif berbasis video *live shoot* pada mata pelajaran Bahasa Bali di SMK Negeri 2 Kintamani, serta mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model multimedia interaktif ini menggunakan model penelitian 4D yang memiliki 4 tahapan seperti Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Berdasarkan data hasil uji ahli isi dan ahli media yang berjumlah 4 orang penguji, skor yang didapatkan adalah 1.00 dengan kriteria “Validitas Sangat Tinggi”. Pada uji efektivitas terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 0.74 dengan kriteria “efektif”. Selanjutnya berdasarkan data hasil respon 1 orang guru mata pelajaran didapatkan rata-rata ( $x$ ) sebesar 46% dengan kriteria “sangat positif”. Selain itu berdasarkan data hasil respon 32 orang peserta didik didapatkan rata-rata ( $x$ ) sebesar 63.69% dengan kriteria “sangat positif”.

**Kata kunci: Multimedia Interaktif, Live Shoot, Model Penelitian 4D, Mata Pelajaran Bahasa Bali.**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON LIVE  
SHOOT VIDEO ON CLASS X BALI LANGUAGE STUDY a SMK NEGERI 2  
KINTAMANI**

**By:**

**I Putu Eka Ariawan, NIM. 1615051075**

***Informatics Engineering Education Study Program***

***Informatics Engineering***

***Faculty of Informatics Engineering***

***Ganesha University of Education***

***E-Mail: eka.ariawan.100@gmail.com***

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to design and implement the use of interactive multimedia based on live shoot videos in Balinese language subjects at SMK Negeri 2 Kintamani, as well as to describe the responses of teachers and students to the developed interactive multimedia. The method used in Research and Development (R&D) research method. This interactive multimedia model uses a 4D research model which has 4 stages such as defining, designing (developing) and spreading (disseminating). Based on the test results of content experts and media experts to 4 examiners, the score obtained was 1.00 with the criteria "Very High Validity". In the effectiveness test of this Interactive Multimedia Development, it obtained an average value of 0.74 with the criteria "effective". Furthermore, based on the data on the response results of 1 subject teacher, it was obtained an average ( $x$ ) of 46% with the criteria "very positive". In addition, based on the data on the response results of 32 students, it was obtained an average (sebesar) of 63.69% with the criteria "very positive".*

***Keywords: Interactive Multimedia, Live Shoot, 4D Research Model, Balinese Language Subjects.***