

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN
PANDUAN NARATOR PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII SMP SEDERAJAT**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
NABILAH PUTRI
NIM.18004082

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

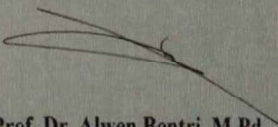
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PANDUAN
NARATOR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP
SEDERAJAT**

Nama : Nabilah Putri
NIM/BP : 18004082/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

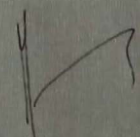
Padang, November 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Ketua Departemen KTP FIP UNP


Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

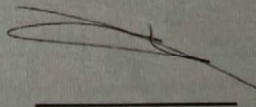
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Panduan
Narator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP
Sederajat
Nama : Nabilah Putri
NIM/BP : 18004082/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

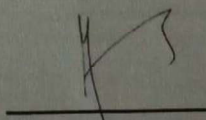
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

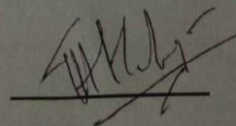
Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002



Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002



Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T. M.Pd.T.
NIP. 19840523 200812 1 003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilah Putri
NIM/BP : 18004082/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Panduan Narator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Sederajat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2022

Yang Menyatakan



Nabilah Putri

NIM. 18004082

ABSTRAK

Nabilah Putri (2022): Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Panduan Narator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Sederajat

Pengembangan multimedia interaktif dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran dimana kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat melakukan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII agar menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model Hannafin and Peck (Analisis kebutuhan, Desain, pengembangan dan implementasi). uji validitas produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba atau praktikalitas produk dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP dengan jumlah 22 siswa untuk menguji kepraktisan produk multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMP yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata sebesar 97,6% dikategorikan “sangat sesuai”, hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 96% dikategorikan “sangat layak” dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 100% dikategorikan “sangat layak”. Multimedia interaktif ini dikatakan “sangat praktis” berdasarkan uji praktikalitas dengan rata-rata nilai 89%. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMP.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Panduan Narator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Sederajat”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T selaku penguji I dan penguji II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Erawati, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu danawasannya selama perkuliahan.

6. Kedua orang tua yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
7. Sahabat peneliti, Ayu Fadhila, Jean Vicky Alora, Laura Amara Qifsy, Nadia Septiadi, Novia Irna Safitri, Rati Desi Putri, Egit Satria Suhandana, Gazi Jihad Putra, Fadhil Mursiagama, Ilham Medio Agusta, Muhammad Ilwan Al Asmahi dan Imam Wardhani yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan skripsi ini dan terimakasih atas empat tahunnya bersama penulis menikmati hiruk pikuk didunia perkuliahan, pahit, manis, asam, asin kehidupan kampus serta terimakasih sudah berjuang bersama.
8. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Oktober 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk	8
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Penelitian Pengembangan	12
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Multimedia Interaktif	16
4. Narator.....	20
5. <i>Lectora Inspire</i>	21
6. Pembelajaran IPS	23
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	28
D. Validitas dan Praktikalitas	30
1. Validitas	30
2. Praktikalitas.....	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan.....	35
1. Analisis Kebutuhan	36
2. Design	37

3. Pengembangan dan Implementasi.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Pengembangan	48
1. Analisis Kebutuhan	48
2. Desain.....	50
3. Pengembangan dan Implementasi.....	56
B. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Media.....	10
Gambar 2. Kerangka Konseptual	29
Gambar 3. Tahapan Model Hannafin dan Peck	35
Gambar 4. Tampilan Awal Multimedia Interaktif	52
Gambar 5. Halaman Petunjuk	52
Gambar 6. Menu Utama.....	53
Gambar 7. Profil.....	53
Gambar 8. Halaman Materi.....	54
Gambar 9. Halaman Video.....	54
Gambar 10. Memulai Penilaian.....	55
Gambar 11. Soal-soal latihan	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan media pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 39 Padang.	4
Tabel 2. Skor skala Likert	41
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validitas oleh Ahli Materi	41
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Validitas oleh Ahli Media	43
Tabel 5. Kriteria Validitas dan Praktikalitas	47
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas	60
Tabel 8. Hasil Perbaikan & Tindak Lanjut	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	74
Lampiran 2. Naskah Narator.....	75
Lampiran 3. <i>Flowchart</i>	83
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	84
Lampiran 5. Angket Validasi Media 1 Tahap 1	89
Lampiran 6. Angket Validasi Media 2 Tahap 1	92
Lampiran 7. Angket Validasi Media 1 Tahap 2	95
Lampiran 8. Angket Validasi Media 2 Tahap 2	98
Lampiran 9. Angket Validasi Materi	101
Lampiran 10. Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	104
Lampiran 11. Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	107
Lampiran 12. Tabel Uji Praktikalitas	110
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	112
Lampiran 15. Surat Bukti Pelaksanaan Penelitian di SMPN 39 Padang	113
Lampiran 16. Dokumentasi.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pendidikan dan teknologi, menciptakan tatanan baru, yaitu tatanan global. Tatanan tersebut akan mengakibatkan semua bangsa di dunia termasuk Indonesia, bagaimanapun akan terlibat dalam suatu tatanan global yang seragam, pola hubungan dan pergaulan yang seragam mengakibatkan adanya peningkatan khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Mulyas (2006) "Upaya meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Peningkatan pada bidang pendidikan juga berarti peningkatan kualitas sumber daya manusia". Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik tingkat lokal, nasional, maupun global. Hal tersebut dapat kita lihat pada UU No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

"Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab."

Semakin maju suatu negara maka semakin bermutu kualitas pendidikannya, sebaliknya semakin rendah kualitas pendidikan maka tingkat

kemajuan dan kemakmuran negara tersebut juga semakin rendah. Pesatnya perkembangan teknologi dijadikan sebagai media penyampaian komunikasi, media dimanfaatkan disegala bidang, tak terkecuali dibidang pendidikan, di dalam dunia pendidikan membutuhkan media sebagai penunjang saat proses belajar mengajar.

Menurut Azhar Arsyad (2011) “Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. Oleh sebab itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, di samping itu perlunya kurikulum yang baik untuk menunjang peningkatan kualitas suatu pembelajaran, menurut Alwen Bentri, dkk (2014) kurikulum dimaknai sebagai suatu rencana tertulis yang memiliki bentuk nyata dan dapat dipelajari. Sebagai suatu rencana tertulis, kurikulum memiliki bentuk nyata seperti yang tertuang dalam dokumen-dokumen perangkat pembelajaran.

Menurut Abna Hidayati (2017) “Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, namun bagaimana untuk mencapainya dan apa bahan ajar yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional”. Pada saat ini hadirilah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan santai, menyenangkan untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar ialah

dimulainya program sekolah penggerak. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar pancasila. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru.

Dalam Kurikulum untuk SMP/MTs dijelaskan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Hasil wawancara dan observasi dengan salah satu guru pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 39 Padang pada tanggal 09 September 2021, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terlihat siswa hanya mencatat apa yang dijelaskan guru. Pembelajaran yang monoton sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa terlihat beberapa siswa yang hanya duduk termenung dan mengantuk di kelas. Singkatnya jam pelajaran di mana guru tergesa-gesa dalam menyampaikan pelajaran. Keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran sehingga jarang penggunaannya media. Belum adanya penggunaan multimedia interaktif. Media bantu yang digunakan guru kurang bervariasi terlihat pada tabel penggunaan media sebagai berikut:

Tabel 1. Penggunaan media pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 39 Padang

No	Media yang digunakan	Selalu	Kadang-kadang	Jarang sekali
1	Papan Tulis	√		
2	Buku Cetak	√		
3	LKS	√		
4	Globe		√	
5	Peta		√	
6	Atlas			√
7	Power Point			√
8	Video Pembelajaran			√

Peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, aplikasi *Lectora Inspire* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang mudah digunakan, yang dapat menghasilkan multimedia interaktif seperti teks, video, gambar, suara, dan tes/evaluasi. *Lectora Inspire* sebuah *authoring tool* yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif berbasis audio-visual. Terdapat *software* pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, *lectora inspire* memiliki menu-menu pada program seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* dan berbagai fasilitas dalam *lectora* (*insert image*, *insert audio*, *animasi* dan *lain-lain*).

Hasil penelitian yang telah dikembangkan peneliti-peneliti terdahulu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif diantaranya Alfia Torrahmaniah, (2021) menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dalam memahami materi, karena salah satu manfaat media pembelajaran untuk memperjelas, mengefektifkan proses belajar mengajar. Vina Agestina (2019) hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran interaktif dapat menunjang pemahaman siswa dalam proses

pembelajaran dan juga membantu siswa dalam mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi yang dituntut dalam kurikulum pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ahmad, dkk (2019) media yang lebih kompleks dapat menarik minat untuk belajar, media tersebut berupa gabungan komponen media diantaranya teks, gambar, animasi, suara, dan video. Media memberikan pengetahuan dan pemahaman siswa, serta menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang di kembangkan layak, efektif, dan teruji valid. Menurut Wahyu Sputra (2022) Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi guru tersebut, karena disamping dapat mampu menjelaskan materi, guru juga mampu menggunakan media dalam materi yang dijelaskannya.

Penggunaan multimedia interaktif akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan, dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan Variasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi.

Menurut Gunawan, dkk (2015) multimedia terdiri dari berbagai jenis media untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pengguna sesuai tujuan dan fungsinya sedangkan interaktif adalah terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis *computer*) adalah hubungan antara manusia

(sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam *format file* tertentu seperti CD).

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu kesatuan seperti gambar, teks, video, audio, animasi, dan simulasi/penilaian yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi menjadi konkrit yang dilengkapi dengan *tools*. Multimedia interaktif yang akan dibuat penulis terdapat beberapa komponen seperti animasi suatu gambar, video, penilaian dan audio berupa panduan narator pada multimedia interaktif di mana penyampaian pesan dengan suara yang disesuaikan dengan materi pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan aktifitas siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Panduan Narator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Sederajat”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
2. Pembelajaran yang monoton sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar
3. Singkatnya jam pelajaran di mana guru tergesa-gesa dalam menyampaikan pelajaran

4. Keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran sehingga jarang penggunaannya media
5. Belum adanya penggunaan multimedia interaktif
6. Media bantu yang digunakan guru kurang bervariasi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Belum adanya penggunaan multimedia interaktif oleh karena itu, solusinya adalah dengan pengembangan multimedia interaktif dengan panduan narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP sederajat ini juga dibatasi pada materi keragaman alam Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif dengan panduan narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Sederajat?
2. Bagaimana *Validitas* multimedia interaktif dengan panduan Narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP sederajat?
3. Bagaimana *Praktikalitas* multimedia interaktif dengan panduan Narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP sederajat?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif dengan panduan narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Sederajat
2. Menghasilkan multimedia interaktif dengan panduan narator pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Sederajat yang valid
3. Menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Sederajat yang praktis

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP. Spesifikasi produk multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti adalah:

1. Media pembelajaran ini dibuat dan disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII.
2. Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif dalam format *exe (single file executable)*.
3. Multimedia interaktif ini memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a. Multimedia interaktif dibuat menggunakan *Software Lectora Inspire*.
 - b. Multimedia interaktif berisikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi gambar.
 - c. Penggunaan multimedia interaktif yang di kembangkan dengan metode *offline*, peneliti langsung memperkenalkan multimedia interaktif yang dibuat kepada peserta didik dan guru di kelas untuk digunakan dalam

pembelajaran dan dibagikan melalui *Flasdisk*, *CD*, atau *link google drive*.

- d. Pada tampilan produk memiliki beberapa bagian dan cara penggunaannya yaitu:
 - 1) Tahap awal siswa menekan tombol *login* di mana tampilan awal terdapat ucapan selamat datang di multimedia interaktif, dan tombol login untuk menuju ke halaman *login* dengan panduan narator.
 - 2) Selanjutnya pada tampilan kedua terdapat halaman *login* dimana siswa mengisi nama dan kelas untuk bisa memulai pembelajaran dengan klik tombol mulai dengan panduan narator.
 - 3) Halaman ke tiga terdapat petunjuk penggunaan multimedia interaktif dengan panduan narator.
 - 4) Halaman ke empat terdapat beberapa menu yaitu: menu profil, menu materi, dan menu latihan siswa dapat membuka menu yang tersedia dengan panduan narator.
 - a) Pada menu kontak berisikan kontak singkat dari pengembang media dengan panduan narator.
 - b) Merancang halaman materi yang dilengkapi dengan video diakhir materi dengan.
 - c) Merancang menu latihan berisi petunjuk penilaian melalui panduan narator dan soal-soal latihan dari materi yang di sajikan.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat memberikan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi guru, memberikan inovasi baru dalam menyampaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi penulis, dapat menjadi pengalaman dan bekal pengetahuan dan untuk meningkatkan kreatifitas, keterampilan dalam hal pengembangan media pembelajaran interaktif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire* adalah:

1. Media pembelajaran adalah perantara untuk memperjelas pesan dalam bentuk teks audio, video, dan gambar sehingga dapat megaktifkan sel motorik siswa.

2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
3. Media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Sementara keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya, pengembangan media menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, keterbatasan pada aplikasi ini adalah jika prosesor pada *laptop*/komputer lambat maka akan berpengaruh juga kepada kecepatan aplikasi untuk digunakan dan tidak bisa *fullscreen* harus menyesuaikan resolusi *laptop* dalam pengembangan multimedia interaktif pada materi keragaman alam indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.