PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS VIII SMP

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

SESMIATI
NIM. 18004222/2018

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA MATA PELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS VIII SMP

Nama : Sesmiati
NIM/BP : 18004222/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Oktober 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Mengetahui,
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 Berbasis *Adobe Flah* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII SMP
Nama	:	Sesmiati
NIM/BP	:	18004222/2018
Prodi	:	Teknologi Pendidikan
Departemen	:	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Oktober 2022

Tim Penguji,

		Nama	**Tanda Tangan**
Ketua	:	**Dra. Zuliarni, M.Pd.** **NIP. 19590727 198503 2 001**	.....
Anggota	:	**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd** **NIP. 19610722 198602 1 002**	.....
Anggota	:	**Dr. Abna Hidayati, M.Pd** **NIP. 19830126 200812 2 002**	.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sesmiati
NIM/BP	: 18004222/2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII SMP

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, 31 Oktober 2022

Yang Menyatakan

Sesmiati

NIM. 18004222

ABSTRAK

Sesmiati (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana terbatasnya jumlah jam pelajaran di sekolah, materi yang bersifat praktek resiko ketertinggalan siswa lebih besar sehingga menimbulkan gangguan-gangguan di kelas seperti siswa sering meribut dan kadang-kadang menganggu temannya. Hal ini juga disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang ada, kurangnya variasi guru dalam penggunaan media pembelajaran baik media konvensional maupun berbasis teknologi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Develepment (RnD),* menggunakan model pengembangan *Borg and Gall.* Prosedur pengembangan pada penelitian ini bersifat prosedural dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu (1) Pengumpulan data, (2) Desain produk, (3) Pengembangan produk, (4) Validasi dan revisi, (5) Uji Coba Produk, (6) Produk akhir. Validitas produk dilakukan oleh 3 orang yakni 2 orang validator media dan 1 orang validator materi, sedangkan jumlah subjek penelitian adalah 24 orang siswa SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Alat pengumpulan data berupa angket, format penilaian dan soal tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator media dan validator materi, dapat disimpulkan hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan "Sangat Valid" untuk digunakan dengan jumlah penilaian dari validator I yaitu mendapatkan rata-rata 4,96 dan validator II rata-rata 5,00. Sedangkan hasil penilaian ahli materi dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,44. Hasil uji praktikalitas multimedia interaktif berada pada kategori "Praktis" dengan hasil penilaian rata-rata 4,37. Hasil uji efektivitas menunjukkan t_{hitung} > dari t_{tabel} sehingga menunjukkan perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Adobe Flash*, Bimbingan TIK

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII SMP".

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selain itu, penulisan skripsi merupakan tambahan wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan membuat laporan penelitian.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing, Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd dan Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd selaku Dosen Penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Novrianti, M.Pd dan Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd selaku Dosen validator media I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan sangat bermanfaat.
5. Bapak Fitra Anda Yani R, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 1 Ampek Angkek yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Ampek Angkek serta Bapak/Ibu guru serta siswa/i SMP Negeri 1 Ampek Angkek yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Zulbakri, Ibu Suarti, Kakak Mira Mawati, Abang Roni Sahputra, Abang Beben Syahputra, Adik

Salman beserta keluarga besar tercinta yang setiap hari mendoakan dan memberi dukungan moral, materil serta kasih sayang yang tak terhingga.

7. Seluruh sahabat dan teman-teman Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang seperjuangan terutama sekali TP 18 yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Semoga bimbingan, arahan dan bantuan Bapak dan Ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Aamiin…

Padang, Oktober 2022
Penulis

Sesmiati
NIM. 18004222

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Pengembangan 8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 9
E. Manfaat Pengembangan 12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 12
G. Pentingnya Pengembangan 13
BAB II KAJIAN PUSTAKA 15
A. Kajian Teori 15
1. Media Pembelajaran 15
2. Multimedia Interaktif 21
3. Pelajaran Bimbingan TIK 24
4. Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* 28
5. Validitas, Pratikalitas dan Efektivitas 30
B. Penelitian yang Relevan 33
C. Kerangka Konseptual 34
BAB III METODE PENGEMBANGAN 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Model Pengembangan 37
C. Prosedur Pengembangan 38
D. Instrumen Pengumpulan Data 43
BAB IVHASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Pengembangan 50

1. Pengumpulan Data 50
2. Desaian Produk 52
3. Pengembangan Desain produk 53
4. Validasi dan Revisi 61
5. Uji Coba Produk 76
6. Produk Akhir 79
B. Pembahasan 80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Tampilan Awal Multimedia Interaktif..... 11
Gambar 2. Gambar Kerucut Pengalaman *Edgar Dale*..... 18
Gambar 3. Kerangka Konseptual Penelitian 36
Gambar 4. Bagan Prosedur Pengembangan 38
Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi *Adobe Flash CS6* 54
Gambar 6. Mengatur Ukuran Lembar Media Interaktif..... 54
Gambar 7. Import Background ke Halaman Kerja 55
Gambar 8. Mengimport File..... 56
Gambar 9. Membuat Symbol 57
Gambar 10. Memberikan *action script* pada tombol 57
Gambar 11. Memasukkan Teks pada Halaman..... 58
Gambar 12. Memasukkan Sound pada Halaman 59
Gambar 13. Memasukkan video pada halaman 59
Gambar 14. Membuat Evaluasi..... 60
Gambar 15. *Script* untuk *Layer* Latihan..... 61
Gambar 16. *Script* untuk *Layer* Hasil *Skoring* 61
Gambar 17. Validasi Ahli Media I..... 144
Gambar 18. Validasi Ahli Media II..... 144
Gambar 19. Validasi Ahli Materi..... 145
Gambar 20. Pengerjaan Soal *Pretest*..... 145
Gambar 21. Memperlihatkan Media kepada Peserta didik 146
Gambar 22. Pengerjaan Soal *Posttest* 146
Gambar 23. Pengisian Angket Pratikalitas Peserta didik..... 147

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Validitas Ahli Media 44
Tabel 2. Kisi-kisi Validitas Ahli Materi..... 45
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Pratikalitas Peserta didik 46
Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor 48
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media I Tahap I 63
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media II Tahap I..... 64
Tabel 7. Hasil Penilaian Validitas Tahap II Ahli Media I..... 66
Tabel 8. Hasil Penilaian Validitas Tahap II Ahli Media II 67
Tabel 9. Hasil Validasi Materi 69
Tabel 10. Hasil Revisi Media Tahap 1..... 70
Tabel 11. Hasil Uji Pratikalitas Peserta Didik 77
Tabel 12. Hasil Uji Efektivitas..... 78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi peserta didik agar dapat secara aktif mengembangkan potensi, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter, dan keterampilannya (Depdikbud, 2014). Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga Negara Indonesia untuk menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga negara. Sebagai agen pembaharuan, pendidikan bertanggung jawab mengembangkan dan mewariskan nilai untuk dinikmati anak didik, selanjutnya nilai dimaksud akan ditransfer ke dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat Fatmala & Yelianti (2016) perkembangan teknologi berjalan sangat cepat dalam kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Adanya perkembangan teknologi diharapkan mampu menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang, akan tetapi perkembangan teknologi kurang dimanfaatkan dalam menunjang pendidikan yang ada. Pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki keunggulan proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif, pembelajaran yang menarik akan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Purwanto (2016) Pada abad 21, salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah membangun masyarakat

berpengetahuan yang memiliki keterampilan melek media dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seiring dengan tantangan tersebut, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tuntutan yang harus dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan TIK terdapat dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hal ini sesuai dengan kurikulum terbaru, kurikulum 2013 yang menjadikan TIK sebagai sarana atau media pembelajaran pada semua mata pelajaran, di mana mata pelajaran TIK dihapuskan dan diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran di sekolah.

Mata pelajaran bimbingan TIK merupakan mata pelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/ pemindahan informasi antar media. Tujuan mata pelajaran bimbingan TIK yaitu mengembangkan keterampilan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga peserta didik mampu memahami dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi. bimbingan TIK juga mencakup beberapa aspek yaitu kognitif (pengetahuan), berupa pemahaman tentang isi pelajaran. Afektif (sikap), berupa sikap menerima atau perhatian terhadap hal yang belum diketahui. Dan psikomotorik (keterampilan), berupa

gerakan tubuh seperti mengoperasikan komputer, merakit komputer dan lain – lain.

Belajar TIK tidak sekadar untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di bidang TIK, melainkan peserta didik juga perlu menguasai pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam dunia nyata yang memerlukan kehadiran TIK untuk mengatasinya. Tuntutan pembelajaran abad 21, yakni kemampuan berpikiran kritis, berkomunikasi, berkreasi, dan berkolaborasi merupakan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki peserta didik jika ingin *survive* dan berpartisipasi dalam abad 21 yang juga merupakan era digital.

Menurut Eliza (2015) Guru profesional harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Disamping itu harus bisa menguasai materi yang diajarkan, guru juga dituntut untuk dapat memilih dan strategi serta media menyusun pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya bersifat interaktif, sehingga aktivitas belajar dapat ditingkatkan pada pemahaman yang jelas terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah multimedia yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar ruangan kelas dengan atau tanpa bantuan dari guru.

Arsyad (2011) menyatakan bahwa media menjadi salah satu komponen yang penting yang menjadi alat dalam memusatkan perhatian peserta didik yang mampu dimanfaatkan untuk menyajikan materi dalam kegiatan belajar dan

mengajar. Dengan demikian media mesti di *design* sedemikian rupa dengan tujuan untuk memberi kemudahan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran mampu memberikan pengaruh secara psikologis kepada peserta didik bahkan mampu membangkitkan keinginan yang baru sehingga peserta didik bisa lebih senang dalam mengikuti pelajaran.

Pendapat yang dikemukakan oleh Baharuddin & Daulay (2017) Pelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan dapat berinteraksi langsung dengan pelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia berfungsi untuk mengirimkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dari peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

Multimedia interaktif diharapkan agar peserta didik lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran individual, dan bagi guru untuk berusaha belajar menciptakan multimedia interaktif, hal ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan kebutuhan peserta didik yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan pada kurikulum yang berlaku kedepannya pada umumnya, dan perubahan perkembangan pada dunia Pendidikan (Novianto et al. 2018).

Berdasarkan pengamatan penulis saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada semester 7 pada tanggal 21 Juli – 20 Desember 2021 di SMPN 1 Ampek Angkek ditemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan

bimbingan TIK: Pertama, jumlah jam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk satu kelas hanya 1 jam pelajaran seminggu (40 menit), sehingga menyulitkan guru dalam memberikan layanan bimbingan dan terbatasnya waktu bagi peserta didik untuk berkonsultasi.

Kedua, jika ada materi yang bersifat praktek resiko ketertinggalan peserta didik lebih besar karena mengikuti instruksi dari guru dan tidak semua peserta didik bisa langsung paham dengan satu kali penjelasan oleh guru. Ketiga, dalam pembelajaran TIK tidak semua peserta didik bisa dilayani oleh guru dalam kegiatan-kegiatan praktek sehingga menimbulkan gangguan-gangguan di kelas seperti peserta didik sering meribut dan kadang-kadang menganggu temannya.

Berdasarkan fakta di atas guru diharapkan lebih kreatif dalam pembelajaran TIK. Sebagaimana TIK adalah pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan suatu media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi ketergantungan peserta didik kepada guru.

Pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam TIK salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash.* Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam TIK, karena media dapat dikemas semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam mengefektifkan waktu pembelajaran.

Menurut Wibawanto (2017) *Adobe Flash* merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, multimedia interaktif, film animasi, game dan yang lainnya.

Adobe Flash dapat digunakan untuk merancang perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, video, teks dan *flash* ke dalam suatu program yang dibuat. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif ini akan membantu para pendidik dalam menyampaikan pelajarannya.

Memberikan Inovasi dalam pembelajaran multimedia menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran. Media ini akan lebih menarik minat peserta didik karena penyampaian materi memadukan unsur audio, visual dan interaktif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Safitri, M., Haryanto, H., & Sanova, A. (2020) bahwa data kelayakan multimedia pembelajaran interaktif animasi dari ahli media dan ahli materi didapatkan melalui validasi oleh ahli menggunakan angket validasi dan diperoleh kategori tingkat validasi media sangat baik. Kemudian untuk validasi materi diperoleh kategori tingkat validasi sangat baik sehingga dinyatakan layak untuk diujicobakan. Dari hasil angket

respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif direspon sangat baik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VIII SMP**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Jumlah jam pembelajaran bimbingan TIK untuk satu kelas hanya satu jam pelajaran seminggu (40 menit), sehingga menyulitkan guru dalam memberikan layanan bimbingan dan terbatasnya waktu bagi siswa untuk berkonsultasi.
2. Pada pembelajaran yang bersifat praktek resiko ketertinggalan siswa lebih besar, karena hanya mengikuti instruksi dari guru dan tidak semua siswa bisa langsung paham dengan satu kali instruksi.
3. Dalam pembelajaran bimbingan TIK, beberapa siswa sering meribut dan menganggu temannya sehingga tidak tersedianya komentar atau jawaban yang cukup jelas dari guru ketika ada siswa yang bertanya.
4. Guru perlu mengembangkan suatu pembaharuan media pembelajaran yang dapat digunakan langsung oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis memberi batasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam memecahkan masalah.

Pada penelitian ini akan fokus membahas pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMP. Produk yang dibuat berupa multimedia interaktif yang nantinya akan disusun pada aplikasi *Adobe Flash* untuk dikembangkan menjadi sebuah multimedia pembelajaran. pengembangan produk yang dilakukan sampai pada tahap uji validitas, pratikalitas dan efektivitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas dari multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMP?
3. Bagaimana pratikalitas dari multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMP?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK kelas VIII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP.

2. Menghasilkan multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* yang valid pada Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* yang praktis pada Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP.
4. Menghasilkan multimedia interaktif Berbasis *Adobe Flash* yang efektif pada Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya bahan ajar multimedia interaktif untuk Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Bentuk dari produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif yang dapat dioperasikan menggunakan laptop/komputer tanpa adanya aplikasi *Adobe Flash* di laptop/komputer tersebut. Multimedia interaktif ini dikemas ke dalam *flash disk* ataupun *hard disk.*

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dari aspek isi/materi, multimedia ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik SMP kelas VIII dalam memahami KD 3.2 tentang mengidentifikasi perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan informasi sesuai wilayah setempat.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan soal tes evaluasi dari materi tentang perangkat lunak pengolah angka.
3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik yaitu:
   a. Bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan multimedia interaktif pembelajaran bimbingan TIK materi: mulai bekerja dengan MS. Excel.

Halaman ini dibuat *loading* dan dilengkapi tombol untuk masuk ke halaman utama.

b. Tampilan kedua yaitu menu utama, media ini menampilkan tampilan selamat datang di multimedia interaktif pelajaran TIK. Pada tampilan menu utama ini dilengkapi dengan musik instrumen dan terdapat 5 tombol yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut:

1) Menu kompetensi, menu kompetensi ini terdapat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta Tujuan Pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

2) Pada halaman materi akan ditampilkan animasi "perangkat lunak pengolah angka" paling atas, di bawah akan muncul sub-sub materi. Sudut kiri atas terdapat animasi logo UNP, sudut kanan atas terdapat tombol *exit*, dan sudut kanan bawah terdapat tombol *home*. Pada haman ini terdapat kalimat perintah "klik salah satu sub materi untuk memasuki program" dan diiringi musik instrumen. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi dan video sehingga memiliki kelayakan dan menarik perhatian peserta didik. Produk multimedia interaktif ini dirancang agar dapat memberikan desain pesan visual, audio sehingga bisa mengaktifkan semua indera dari peserta didik.

3) Menu evaluasi berisi latihan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini. Soal terdiri dari 10-15 butir dengan bentuk pilihan ganda yaitu A,

B, C dan D kemudian pada bagian akhir latihan akan muncul skor yang diperoleh peserta didik.

4) Menu profil berisi identitas singkat dari penulis. Halaman ini dilengkapi dengan foto penulis yang terletak disamping kanan dan keterangan (identitas singkat) penulis yang terletak di samping kiri.
5) Menu *exit* berisikan pemberitahuan untuk menutup aplikasi. Halaman ini terdapat 2 pilihan, yang pertama "Ya" apabila pengguna ingin keluar dari media, sedangkan pilihan "Tidak" pengguna tidak akan keluar dari media.
6) Menu petunjuk berisi tentang panduan penggunaan aplikasi yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam menjalankan multimedia interaktif ini.
7) Setiap tampilan terdapat tombol *home* untuk dapat kembali ke halaman menu utama.

Gambar 1. Rancangan Tampilan Awal Multimedia Interaktif

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIII SMP sebagai berikut:

1. Bagi Guru
   a. Membantu guru dalam memperjelas materi yang disampaikan.
   b. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi Peserta didik
   a. Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
   b. Memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu peserta didik belajar mandiri.
3. Bagi Peneliti
   a. Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash.*
   b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

Multimedia interaktif ini berupaya untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi dalam mempelajari materi bimbingan TIK. Dalam multimedia interaktif juga memberikan inovasi dan daya kreatif dalam pendidikan terkhusus pada Mata Pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP.

2. Keterbatasan Pengembangan
   a. Keterbatasan waktu dan sumberdaya, dalam penelitian ini hanya dikembangkan untuk lima topik atau lima pertemuan saja. Peneliti berasumsi bahwa topik-topik yang tidak dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang sama dengan topik yang dikembangkan dan karena itu diasumsikan hasil nya akan sama dengan yang tidak dikembangkan.
   b. Untuk pembuatan produk hanya dilakukan sendiri, sehingga kemungkinan terdapat kekurangan dalam pembuatan produk tersebut.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran bimbingan TIK ini dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik lebih interaktif, pembelajaran dapat lebih menarik, peserta didik dapat menemukan pengetahuan baru dengan pengalaman langsung secara interaktif, peran guru berubah ke arah positif, artinya tidak menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, memberikan rangsangan agar peserta didik aktif berpikir, meningkatkan pemahaman terhadap materi, produktif dalam berpikir kreatif dan peserta didik menjadi lebih terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Pengembangan multimedia interaktif dilakukan sebagai bentuk upaya dalam memecahkan permasalahan pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT.