

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu  
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**ANDRA ALWANDA PUTRI**  
NIM. 18004063

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERATIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

Nama : Andra Alwanda Putri  
NIM/BP : 18004063/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing,



**Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D**  
NIP. 1958051 7198503 2 001

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 Flash*  
CS6 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP  
Nama : Andra Alwanda Putri  
NIM/BP : 18004063/2018  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Oktober 2022

Tim Penguji  
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D  
NIP. 19580517 198503 2 001



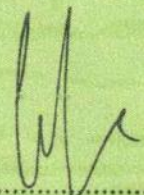
.....

Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001



.....

Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd  
NIP. 19870524 201404 2 003



.....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andra Alwanda Putri  
NIM/BP : 18004063/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran IPS 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



Andra Alwanda Putri

NIM. 18004063

## ABSTRAK

**Andra Alwanda Putri. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mata pelajaran IPS Kelas VIII SMP.**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang ada. Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan tahapan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Defind*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 25 siswa/i kelas VIII SMPN 3X11 Kayutanam tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, diperoleh hasil rata-rata dari dua orang ahli media dengan jumlah penilaian validator I diperoleh rata-rata sebesar 97,69%. dan hasil dari validator II diperoleh rata-rata sebesar 99,23%. Sehingga hasil keseluruhan diperoleh rata-rata 98,46% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi juga dikategorikan “Sangat Valid” untuk digunakan dengan nilai 93,33%. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas produk multimedia interaktif berada pada kategori “Sangat Praktis” digunakan dengan rata-rata keseluruhan 90,47%. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk Multimedia Interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP yang dikembangkan valid digunakan sebagai salah satu media belajar serta dapat membantu proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, *Adobe Flash CS6*, Ilmu Pengetahuan Sosial.

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh*

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP” Penulisan skripsi bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan serta dalam menyelesaikan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra Zuwirna, M.Pd, Ph.D selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan bimbingan dari awal penyusunan skripsi sampai pada saat tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP.
2. Bapak Prof.Dr.Alwen Bentri, M.Pd selaku dosen penguji pada seminar proposal.
3. Bapak Nofri Hendri, S.Pd.,M.Pd selaku dosen penguji pada ujian komprehensif.

4. Ibu Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd selaku dosen penguji pada ujian komprehensif.
5. Bapak Septriyani Anugrah,S.Kom.,M.Pd.T dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi.
6. Ibu Farida Ariani S.Pd selaku guru IPS SMP N 3 2X11 Kayutanam yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi.
7. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabarannya dalam setiap langkah hidup penulis. terimakasih telah membiayai pendidikan penulis hingga akhir dan gaya hidup penulis dari lahir. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang yang luar biasa.
8. Saudara kandung penulis, kakak Riri Farwanti S.Kep, kakak Vivien Restia S.Pd, dan saudara kembar penulis Andre Alwanda Putra S.Kom yang telah memberikan dukungan, semangat serta suntikan dana untuk membiayai kehidupan penulis selama dikosan. Terimakasih atas perhatian dan cinta dari kalian.
9. Sahabat sekaligus pendengar keluh kesah serta *support system* terbaik, Anis Nurhamida dan Gustia Darti terimakasih sudah menjadi orang baik, terimakasih sudah senantiasa menemani dan menampung segala kekurangan penulis. Terimakasih untuk segala bentuk bantuan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Dwi Sonia Putri dan Raifana Armaida yanti, terimakasih atas waktu empat tahunnya bersama penulis menikmati masa-masa perkuliahan meskipun kalian terkadang menyebalkan tetapi terimakasih sudah menerima setiap

kekurangan penulis. Semangat buat kita.

11. Fauzia Fatjrin dan Elsa Endriani sekaligus tim *traveling* penulis yang senantiasa menemani dan menerima keluh kesah curhatan kisah percintaan penulis dari zaman putih biru. Penulis sayang kalian meskipun terkadang kita menyebalkan.
12. Sahabat-sahabat dari zaman putih abu-abu yang selalu dirindukan, Rekha, Usli, Ipit tuntuang, Dina, Yolan, Dila. Terimakasih sudah membawa canda tawa saat berkumpul diwaktu luang, meskipun perdebatan tidak penting tak dapat dielakan. Terimakasih sudah mau mempertahankan persahabatan kita. Senang menjadi bagian dari cerita kalian.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doannya bagi penulis.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari bahwa tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Oktober 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Pengembangan .....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
F. Manfaat Pengembangan .....	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	18
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
B. Multimedia Interaktif.....	21

1.	Pengertian Multimedia Interaktif .....	21
2.	Karakteristik Multimedia Interaktif.....	22
C.	Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .....	24
1.	Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i> .....	24
2.	Keunggulan <i>Adobe Flash CS6</i> .....	25
D.	Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) .....	26
E.	Validitas dan Praktikalitas .....	28
1.	Validitas .....	28
2.	Praktikalitas .....	30
F.	Penelitian yang Relevan .....	31
G.	Kerangka Konseptual .....	33
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>		<b>35</b>
A.	Jenis Penelitian.....	35
B.	Model Pengembangan .....	36
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	37
2.	Tahap <i>Design</i> (Perencanaan) .....	38
3.	Tahap <i>Defelopment</i> (Pengembangan).....	40
4.	Tahap <i>Diseminate</i> (Penyebaran) .....	43
D.	Jenis dan Instrumen Pengumpulan Data .....	43
1.	Jenis Data.....	43
2.	Instrumen Pengumpulan Data.....	43
E.	Uji Coba Produk .....	45

F. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Pengembangan .....	49
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	49
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan) .....	53
3. Tahap <i>Defelopment</i> (Pengembangan) .....	61
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	74
B. Pembahasan .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi- Kisi Penilaian Ahli Media.....	45
Tabel 2 Kisi- Kisi Lembar Penilaian Ahli Media.....	46
Tabel 3 Kisi- Kisi Praktikalitas untuk Siswa.....	47
Tabel 4 Pedoman Skor Penilaian.....	48
Tabel 5 Range dan Kriteria Jawaban .....	49
Tabel 6 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	68
Tabel 7 Revisi Produk Multimedia Interaktif.....	71
Tabel 8 Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	73
Tabel 9 Hasil Uji Praktikalitas Media.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerucut Pengalaman ( <i>cone of experience</i> ) .....	15
Gambar 2 Kerangka Konseptual.....	34
Gambar 3 Tahap Pengembangan .....	42
Gambar 4 Tampilan Awal Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> .....	56
Gambar 5 Mengatur Ukuran Lembar Multimedia Interaktif .....	56
Gambar 6 <i>Import Background</i> ke Halaman Kerja .....	57
Gambar 7 <i>Import File</i> .....	58
Gambar 8 Membuat Symbol .....	58
Gambar 9 Memberi <i>action script</i> pada tombol.....	59
Gambar 10 memasukan teks pada halaman .....	60
Gambar 11 Memasukan <i>sound</i> pada halaman .....	60
Gambar 12 Membuat input teks pada halaman .....	61
Gambar 13 Membuat Kuis .....	62
Gambar 14 <i>Script</i> untuk <i>layer</i> Kuis .....	62
Gambar 15 Tampilan Awal Multimedia Interaktif.....	63
Gambar 16 Tampilan halaman utama .....	64
Gambar 17 Tampilan petunjuk penggunaan .....	64
Gambar 18 Tampilan profil pengembang .....	65
Gambar 19 Halaman kompetensi.....	65
Gambar 20 Halaman Materi.....	66
Gambar 21 Halaman kuis .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....	88
Lampiran 2 Flowchart.....	94
Lampiran 3 Storyboard .....	95
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian .....	101
Lampiran 5 Surat Izin Penugasan Validasi .....	102
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian.....	103
Lampiran 7 Tabel Perhitungan Uji Validitas Media.....	104
Lampiran 8 Tabel Perhitungan Uji validitas Materi .....	105
Lampiran 9 Tabel Perhitungan Uji Praktikalitas .....	106
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Media I.....	107
Lampiran 11 Hasil Angket Validasi Ahli Media II .....	112
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	117
Lampiran 13. Lembar Angket Praktikalitas .....	120
Lampiran 14 Dokumentasi .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah direncanakan, dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dirancang diupayakan memberikan keterampilan kepada peserta didik agar mempunyai kemampuan maksimal dan meningkatkan motivasi serta dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sebagai penggarap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Perkembangan dunia teknologi saat ini, berkembang dengan begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia yang terus mengalami perubahan. Keberhasilan pendidikan sendiri erat hubungannya dengan peningkatan kualitas pendidikan yang ditawarkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan inovasi-inovasi dan pembaruan secara bertahap seperti diterapkannya kurikulum 2013, Menurut Novianti dkk (2014) Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. dimana pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa dituntut untuk berperan aktif. Guru berperan sebagai fasilitator dan bukan lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, hal ini secara otomatis

membuat pergeseran paradigma dalam mengajar dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Guru bertanggung jawab dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang nyata yang dapat dicapai melalui inovasi pembelajaran. Hal ini selaras dengan UU nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang intinya bahwa guru yang profesional adalah mereka yang senantiasa mencari dan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui inovasi belajar mandiri.

Salah satu inovasi belajar dapat dilakukan guru dengan mengembangkan media pembelajaran. Menurut Eldarni dan Novrianti (2015) Media adalah segala hal yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Pernyataan tersebut mendukung peranan penting media dalam pembelajaran. Hal ini dapat memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang dimanfaatkan memiliki peran sebagai alat bantu guru dalam mengajar untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.



Media pembelajaran memiliki pengaruh dari perkembangan era digital yang sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil dari berbagai macam bentuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis TIK ini terwujud demi menjawab kebutuhan-kebutuhan yang ada agar tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pendidikan pada umumnya. Penyelenggaraan pendidikan secara umum juga telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran dengan cermat mengingat banyaknya bentuk media yang tersedia. Hal tersebut sependapat dengan pendapat Hendri (2015) bahwa pentingnya pemilihan dan penggunaan media akan menjadi semakin penting apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Dan secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer terutama dalam pembelajaran.

Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran, salah satu diantaranya yaitu multimedia. Multimedia adalah kombinasi elemen-elemen seperti teks, seni grafis, suara, animasi dan video melalui komputer atau barang-barang elektronik lainnya yang dimanipulasi secara digital serta menghadirkan presentasi yang kaya akan sensasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2013) bahwa multimedia dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan

pesan serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Selanjutnya Daryanto mengatakan bahwa: “Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa terdapat dua jenis multimedia, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Yang tidak dilengkapi alat pengontrol disebut multimedia linier seperti TV dan film, sedangkan yang dilengkapi alat pengontrol disebut multimedia interaktif seperti CD interaktif dan aplikasi edukasi.

*Software Adobe Flash CS6* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk pembuatan atau pengembangan multimedia. *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi, presentasi bisnis atau kegiatan, *company/ organization profile* dan *game flash* yang menarik. *Software* ini berbasis animasi vector yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film maupun CD pembelajaran interaktif. Media ini juga

menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang dapat diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan modul, pemanfaatan *software Adobe Flash CS6* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang efektif, praktis juga menarik sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi di tingkat SMP/MTs yang wajib ditempuh oleh siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya (2014) Bahwa IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran yang wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial.

IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpenting dalam pendidikan karena dengan belajar IPS dapat membimbing siswa beradaptasi

dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah-masalah social yang terjadi dimasyarakat dengan bijaksana, Namun, selama ini Mata Pelajaran IPS selalu dianggap sebagai pelajaran yang menjenuhkan bagi sebagian siswa, karena dalam memahami materinya memerlukan adanya kejelian berfikir dan wawasan yang luas. Selain itu, dalam pembelajaran IPS belum banyak menggunakan media yang mampu mangaktifkan sisi afektif, psikomotorik, dan kognitif secara efektif. Padahal media yang efektif, dapat mendorong siswa untuk berfikir aktif dan kritis mengingat materi IPS sendiri lekat dengan aktivitas sosial, lingkungan serta kehidupan manusia.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iza, dkk (2021) menggambarkan penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMP dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian 100% dari peningkatan hasil belajar siswa dari pre-tes ke post-test dan rata-rata nilai siswa sebesar 92. Dan menghasilkan produk media interaktif berbasis *Adobe Flash* dengan kategori “sangat layak” memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari, S (2020) mengenai penerapan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil Penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media tersebut sangat baik pada aspek perhatian siswa terhadap ketertarikan siswa, sementara pada aspek keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga termasuk kategori baik karena mengikuti evaluasi pada setiap soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 3 2X11 Kayutanam pada tanggal 15 Februari 2022 , diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar IPS di SMP Negeri 3 2X11 Kayutanam hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, gambar, grafik dan tabel yang berisi teks dan tidak dilengkapi dengan suara. Sementara dari segi fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi masih kurang memadai. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan terkadang mengantuk saat guru sedang menjelaskan di kelas. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bersama dikelas maupun secara mandiri diluar kelas. Oleh sebab itu, jika tidak ditangani akan berdampak pada prestasi siswa, karena siswa tidak menguasai materi yang disampaikan guru secara optimal.

Pernyataan ini dibenarkan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SMP tersebut bahwa kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media, banyaknya beban tugas administrasi yang dilakukan guru dan beberapa diantaranya memiliki kesibukan di luar pembelajaran sehingga waktu untuk meluangkan membuat media terbatas atau bahkan tidak ada.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran interaktif yaitu multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat media presentasi yang lebih baik untuk proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media presentasi pada saat pembelajaran maupun sebagai media Interaktif. *Adobe*

*Flash CS6* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga kita dapat menciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut. Alasan pemilihan *Adobe Flash CS6* karena dilengkapi dengan *ActionScript* yaitu bahasa skrip Adobe Flash CS6 yang digunakan untuk membuat dan memberi efek gerak animasi, sehingga pada pengembangan multimedia ini tampilannya akan dilengkapi dengan adanya animasi agar lebih menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi di kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP ”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS di SMP N 3 2X11 Kayutanam yaitu :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan media berupa buku cetak dan media sederhana powerpoint yang didominasi dengan teks.

2. Belum adanya media berbasis Multimedia interaktif. Multimedia interaktif dilengkapi fitur fitur menarik sehingga dapat membimbing siswa meskipun dalam pembelajaran mandiri.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana proses Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS?
2. Bagaimana validasi multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS.
2. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang valid pada Mata Pelajaran IPS.
3. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang praktis pada Mata Pelajaran IPS.

### E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dan aplikasi pendukung lainnya seperti Kinemaster untuk mengedit video, dan Adobe Photoshop untuk mendesain multimedia interaktif yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi produk adalah sebagai berikut :

1. Dari aspek isi atau materi disusun berdasarkan analisi kebutuhan siswa kelas VIII SMP yakni pada KD Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam rung yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.
2. Dari Aspek pembelajaran, multimedia interaktif dilengkapi dengan kuiz dan pemahaman materi.
3. Dari aspek media, Multimedia Interaktif ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* dan bentuk dari produk yang dihasilkan berupa file dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang berisi multimedia interaktif yang dapat dioperasikan menggunakan laptop.
4. Multimedia Interkatif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
  - a. Bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan selamat datang pada multimedia interaktif yang dilengkapi dengan backsound.
  - b. Bagian kedua, media ini menampilkan tampilan mengenai deskripsi produk multimedia interaktif pembelajaran IPS kelas VIII SMP KD 3.2 Pengaruh Interaksi Sosial. halaman ini dibuat loading dan



dilengkapi dengan musik instrumen dan narasi serta tombol mulai untuk masuk ke halaman utama.

c. Tampilan ketiga yaitu menu utama, pada tampilan menu utama ini dilengkapi dengan musik instrument 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) Menu materi berisi materi pelajaran yang disajikan. Pada menu ini terdapat 3 tombol yang disesuaikan dengan banyaknya pembelajaran dalam materi. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi dan video sehingga memiliki kelayakan dan menarik perhatian siswa. 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 siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini. pada menu evaluasi terdapat 3 tombol untuk evaluasi pada setiap pembelajaran. Soal terdiri dari 10 butir dengan bentuk pilhan ganda yaitu A, B, C, dan D kemudian pada bagian akhir latihan akan muncul skor yang diperoleh siswa.

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

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Bagi siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dari permasalahan dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka menumbuh kembangkan karakter siswa serta meningkatkan pencapaian kompetensi belajar.

4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar didalam kelas serta dapat mempermudah siswa kelas VIII untuk belajar secara aktif dan mandiri , sehingga mampu meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Dengan segala keterbatasan yang dialami peneliti, seperti keterbatasan waktu maka dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII dibatasi pada pokok bahasan menggunakan satu KD. Hal ini sebetulnya belum cukup kalau dilihat dari banyaknya elemen yang harus disampaikan, tetapi dengan materi tersebut dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian.