

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA
MATERI SENI PATUNG KELAS IX DI SMP NEGERI 12 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :

**NABILAH KURNIA AFIFAH
NIM : 18020049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

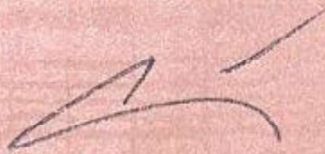
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI
SENI PATUNG KELAS IX DI SMP NEGERI 12 PADANG**

Nama : Nabilah Kurnia Afifah
NIM : 18020049
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Mei 2023

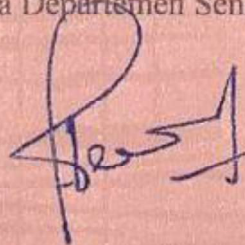
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 195912121986021001

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Patung Kelas IX di SMP Negeri 12 Padang
Nama : Nabilah Kurnia Afifah
NIM : 18020049
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni



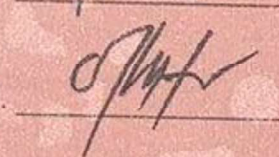
Padang, 26 Mei 2023

Tim Penguji:

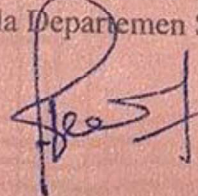
Jabatan>Nama/NIP

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M.Pd
195912121986021001
2. Anggota : Dr. Yahya, M.Pd
196401071990011001
3. Anggota : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd
195905241986021001

Tanda Tangan

: 1. 
: 2. 
: 3. 

Menyetujui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Patung Kelas IX di SMP Negeri 12 Padang adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 08 Mei 2023
Saya yang menyatakan,

Nabilah Kurnia Afifah
NIM. 18020049

ABSTRAK

Nabilah Kurnia Afifah, 2023 : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Patung Kelas IX di SMP Negeri 12 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* materi seni patung yang valid dan 2) menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* materi seni patung yang praktis.

Jenis Penelitian yang dikembangkan adalah R&D (penelitian dan pengembangan) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Subjek uji validitas yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan subjek implementasi yaitu pendidik dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Padang. Instrumen penelitian yang dipakai adalah angket berupa angket validasi ahli media, materi dan bahasa serta angket kepraktikalitasan oleh pendidik dan peserta didik.

Hasil validasi dari keempat ahli diperoleh skor persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Skor validasi media sebesar 96%, skor validasi materi I dan II sebesar 95% dan 92% serta skor validasi bahasa sebesar 100% dan keempatnya berada pada kriteria sangat valid. Hasil praktikalitasan dari pendidik mendapat skor sebesar 95% (sangat praktis) dan hasil praktikalitas peserta didik sebesar 93,5% (sangat praktis).

Kata kunci: multimedia interaktif, *Macromedia Flash*, seni patung, ADDIE

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim dengan memanjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Patung Kelas IX di SMP Negeri 12 Padang”. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan tanpa ilmu menuju zaman yang terang dengan segala macam ilmu yang ada dan dapat digunakan sebaik-baiknya hingga sekarang ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Tidak disangka bahwa butuh usaha keras dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun karena ada dukungan, bantuan dan semangat dari orang-orang yang ada di sekitar peneliti maka akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan, saran dan juga arahan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat dengan sebaik mungkin.
2. Orang tua peneliti, Buya Amri, S.Pd.I dan Umi Sumarsih, S.Pd yang telah memberikan dukungan berupa nasihat, semangat dan finansial serta do'a yang tiada henti disetiap harinya.

3. Bapak (Alm) Drs. Mediagus, M.Pd selaku Kepala Departemen Seni Rupa dan Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang baru.
4. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing dan memberikan banyak arahan serta masukan terhadap skripsi peneliti.
5. Bapak Dr. Yahya, M.Pd dan Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan demi memaksimalkan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Irwan, M.Sn selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
8. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd sebagai validator media, Bapak Dr. Abdurrahman, M.Pd sebagai validator bahasa dan Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn serta Bapak Evindo Marsiano, S.Pd sebagai validator materi yang telah memberikan banyak masukan terhadap media yang peneliti kembangkan.
9. Bapak Sukasdianto, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 12 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. Nuril Qounaini, adik peneliti satu-satunya yang selalu berusaha menjaga suasana hati peneliti agar tetap senang dan bahagia.
11. Ferly Budiyanto, telah menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan dukungan kepada peneliti untuk selalu berusaha dan meyakinkan peneliti untuk terus

maju, selalu mengingatkan agar tidak malas serta selalu berusaha untuk memberikan bantuan.

12. Mia, Nurul, Ejak dan Shalsa teman-teman seperjuangan dan sepengembangan yang telah banyak membantu dan menemani peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan.
13. Anak kos camar laut, Irma, Selvi, Farras, Rini, Dwi dan Windy serta anak-anak kos lainnya yang telah mengisi hari-hari peneliti ditempat tinggal kita yang sementara ini.
14. Sarah, Ismah dan Afifah yang dengan sabar mendengar keluh kesah peneliti dari jarak yang jauh, semoga kalian selalu sehat dan bahagia.
15. Cimbul, Ciwin, Chikun, Ochi dan Jewwi, telah mewarnai hari-hari peneliti dengan tingkah laku lucu mereka.
16. Diri sendiri yang telah bertahan sejauh ini dan telah percaya dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih telah menjadi kuat. *This is the very first page, not where the storyline end. I gave my blood, sweat and tears for this (TS).*
17. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang yang membacanya terkhusus mahasiswa Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Padang, 26 Mei 2023

Nabilah Kurnia Afifah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
G. kaji	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
I. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
B. Penelitian yang Relevan	62
C. Kerangka Berpikir	64
BAB III METODE PENELITIAN	67
A. Jenis Penelitian	67
B. Prosedur Pengembangan.....	68
C. Uji Coba Produk	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	80
A. Hasil Penelitian	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	113
BAB V PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Implikasi.....	120
C. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	122
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX SMP Negeri 12 Padang	3
2. Istilah dalam <i>Macromedia Flash</i>	40
3. Kategori Validasi.....	78
4. Kategori Kepraktikalitasan.....	79
5. <i>Storyoard</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	85
6. Nama-Nama Ahli Validator	97
7. Hasil Validasi Media	98
8. Hasil Validasi Materi I	99
9. Hasil Validasi Materi II.....	101
10 Hasil Validasi Bahasa.....	102
11 Data Keseluruhan Hasil Validasi Ahli	103
12 Revisi Produk dari Ahli Media.....	104
13 Uji Coba Pendidik	107
14 Uji Coba Peserta Didik Skala Kecil	109
15 Uji Coba Peserta Didik Skala Besar.....	111
16 Hasil Uji Coba Peserta Didik Keseluruhan	112

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Pemikiran	66
2. Rancangan Model	73
3. Format <i>Flowchart</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	23
2. Tampilan Awal <i>Macromedia Flash</i>	42
3. Tampilan Tempat Membuat Media Pembelajaran	42
4. Tampilan Pengaturan Ukuran Media Pembelajaran	43
5. <i>Tab Window</i> Untuk Memunculkan <i>Scene</i>	43
6. <i>Tab Window</i> Untuk Memunculkan <i>Button</i>	44
7. Mengubah Nama <i>Scene</i>	44
8. Mengubah Judul <i>Scene</i> Pada <i>Timeline</i>	45
9. Membuat <i>Background</i> pada Media Pembelajaran.....	45
10. Membuat Tulisan pada Media Pembelajaran	46
11. Membuat Animasi <i>Loading</i>	46
12. Membuat Tombol	47
13. Membuat Tombol dari Gambar	47
14. Tampilan Media Pembelajaran Sementara	48
15. Menyimpan Dalam Bentuk <i>Macromedia</i>	48
16. Menyimpan Dalam Bentuk <i>Flash</i>	49
17. Patung Dada.....	51
18. Patung Torso.....	51
19. Patung Lengkap	52
20. Patung Asmat.....	52
21. Patung Budha.....	53
22. Patung Corak Imitatif	53
23. Patung Corak Deformatif.....	54
24. Patung Corak Non Figuratif	54
25. Patung Religi	55
26. Patung Monumental.....	55
27. Patung Arsitektur.....	56
28. Patung Dekorasi.....	56
29. Patung Seni	56
30. Patung Kerajinan	57
31. Tanah Liat.....	57
32. Kayu Mahoni	58
33. Kayu Jati	58
34. Butsir	59
35. Meja Putar.....	59
36. Roller Kayu.....	59
37. Pahat Ukir Kayu	60
38. Palu	60
39. Teknik Membentuk.....	61
40. Teknik Memahan	61
41. Teknik Mencetak	62
42. Teknik Konstruksi	62

43. <i>Cover</i> Multimedia Interaktif.....	91
44. Halaman Pembuka.....	92
45. Halaman Menu	94
46. <i>Scene</i> Pengertian.....	95
47. <i>Scene</i> Jenis Patung.....	96
48. <i>Cover</i> Kuis.....	96
49. Soal Patung.....	96
50. Hasil Kuis	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	126
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	129
Lampiran 3. Data Penelitian.....	141
Lampiran 4. Silabus	157
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	167
Lampiran 6. Foto/Dokumentasi	170
Lampiran 7. Curriculum Vitae (CV) Peneliti.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan suatu masyarakat sangat bergantung pada kondisi pendidikan masyarakatnya, sifatnya mutlak dalam kehidupan, baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. Pentingnya pendidikan secara langsung mendorong terjadinya perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, peningkatan dalam ketiga macam kemampuan tersebut tidak sekedar untuk meningkatkan belaka, tetapi suatu peningkatan yang hasilnya dapat dipergunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, pekerja/profesional, warga masyarakat dan warga negara serta makhluk Tuhan.

Tujuan pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat. Dalam mencapai tujuan tersebut, peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik melalui proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Demi terwujudnya tujuan pembelajaran maka dilakukan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang akan menjadi pendorong bagi

pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik didorong untuk dapat menggunakan sistem pembelajaran TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dalam kegiatan pembelajaran yang mana sistem pembelajaran TPACK ini adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam penerapannya, multimedia pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran TPACK. Hal ini dikarenakan multimedia bermanfaat untuk 1) memperjelas penyajian materi sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran, 2) dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan 4) mengatasi sifat pasif peserta didik. Dengan adanya multimedia maka proses pembelajaran dapat lebih efisien dan memudahkan pendidik dalam memberikan materi, sehingga apa yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 12 Padang dapat dilihat bahwa hampir semua pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan media yang sederhana berupa papan tulis dan buku Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menyampaikan materi di kelas, hanya ada beberapa pendidik yang menggunakan media *LCD Proyektor* untuk menampilkan materi menggunakan *software Powerpoint*. Untuk pembelajaran seni rupa materi seni patung, belum ada guru yang menggunakan media lain selain papan tulis dan buku LKPD.

Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 12 Padang adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi kepada peserta didik. Kurangnya variasi media pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada hampir semua kelas terhadap pembelajaran seni rupa materi seni patung. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Materi Seni Patung Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Padang.

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Lulus	Tidak Lulus	Nilai Rata-Rata
IX-1	32	16	16	54
IX-2	32	20	12	64
IX-3	32	10	22	45
IX-4	32	8	24	31
IX-5	32	11	21	40
IX-6	29	12	17	49
IX-7	31	13	18	45
IX-8	32	14	18	51

Sumber : Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IX

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa seluruh kelas IX di SMP Negeri 12 Padang belum ada yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 80. Untuk nilai tertinggi dicapai oleh kelas IX-2 dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 20 orang dan yang tidak lulus sebanyak 12 orang dengan nilai rata-rata sebesar 64. Sedangkan nilai terendah diperoleh kelas IX-4 dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 8 orang dan yang tidak lulus sebanyak 24 orang dengan nilai rata-rata sebesar 31. Dengan permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan

peserta didik sehingga nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Fenomena yang dapat dirasakan adalah banyak peserta didik yang keluar-masuk dengan alasan ke toilet dalam jangka waktu yang cukup lama. Kemudian banyaknya peserta didik yang ribut di kelas sehingga mengganggu proses pembelajaran. Kurang tertariknya peserta didik dengan materi yang diajarkan maka banyak peserta didik yang bosan dan mengganggu teman-teman yang ada di sekitarnya.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada saat ini, salah satunya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media berupa teks, audio, visual, grafik dan animasi yang tergabung di dalam suatu media yang dapat merespon suatu perintah yang diberikan oleh pengguna media. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mana media tersebut dapat dioperasikan sesuai dengan keinginan penggunanya. Keunggulan multimedia interaktif antara lain yaitu kombinasi media di dalam multimedia interaktif dapat memvisualkan konsep pelajaran sehingga lebih menarik dan nyata, fitur interaksi dalam multimedia interaktif dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, bisa dioperasikan dengan beberapa jenis perangkat keras seperti laptop dan *handphone*, dan multimedia interaktif ini bisa digunakan berulang kali.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan *software* atau perangkat lunak komputer, seperti *Macromedia Flash* yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. *Macromedia Flash* merupakan *software* yang mampu menampilkan bagian-bagian benda yang sangat kecil bahkan yang sulit dilihat jika langsung diamati oleh mata. Di dalam multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini juga dapat dimasukkan gambar dan video sehingga pembelajaran dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik di luar jam pembelajaran di sekolah.

Dari penjelasan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini, karena *Macromedia Flash* ini dirasa akan menjadi media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Patung di Kelas IX SMP Negeri 12 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional.

2. Untuk pembelajaran seni rupa materi seni patung, belum ada pendidik yang menggunakan media lain selain papan tulis dan buku LKPD.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik cukup rendah.
5. Banyaknya peserta didik yang keluar masuk saat jam pembelajaran sedang berlangsung dan dalam jangka waktu yang lama.
6. Banyak peserta didik yang bosan dan mengganggu teman-teman yang ada di sekitarnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran seni rupa materi seni patung kelas IX di SMP Negeri 12 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran seni rupa materi seni patung kelas IX SMP Negeri 12 Padang yang valid?

2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada pembelajaran seni rupa materi seni patung kelas IX SMP Negeri 12 Padang yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* materi seni patung kelas IX SMP Negeri 12 Padang yang valid.
2. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* materi seni patung kelas IX SMP Negeri 12 Padang yang praktis.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* dapat disimpan menggunakan *flashdisk*.
2. Produk lebih fleksibel untuk digunakan bagi peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah.
3. File multimedia interaktif ini nantinya bisa berbentuk file dengan format .swf, .fla, .flv, .html dan .exe.
4. Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan dengan menggunakan beberapa macam *Operating System (OS)*, yaitu windows XP, Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.
5. Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan dengan menggunakan *handphone* dengan menggunakan aplikasi tambahan yaitu *Webgenie SWF Player* yang dapat diunduh pada *Play Store*.

6. Multimedia interaktif ini dapat dibuka tanpa menggunakan internet baik menggunakan laptop ataupun *handphone*.

7. Komponen media yang digunakan yaitu :

a. *Background* dan warna

Penggunaan *background* dan warna disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Jenis huruf

Dalam multimedia pembelajaran ini, terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan yaitu *Subscribe*, *Mochiy Pop One*, dan *Gagalin*. Untuk pemilihan jenis huruf ini juga akan dilihat dari keterbacaan jenis huruf tersebut.

c. Tombol

Dalam multimedia interaktif ini terdapat beberapa tombol yang digunakan yaitu tombol materi, kuis, *back*, *next*, *home*, *profile*, mulai, ulangi.

d. Gambar

Dalam multimedia interaktif ini terdapat gambar-gambar agar peserta didik dapat memahami lebih dalam mengenai materi yang diberikan di dalam multimedia.

e. Kuis

Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan kuis di bagian akhir untuk mengukur sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Padang. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini antara lain:

1. Bagi Peserta didik

Meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam menguasai materi seni rupa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Pendidik

Menambah pengetahuan tentang multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran serta dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif di kelas.

4. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan multimedia interaktif dengan materi seni patung yaitu :

- a. Masih terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa khususnya untuk materi seni patung, baik berupa buku ajar maupun media pembelajaran oleh tenaga pendidik.
- b. Masih rendahnya pemahaman tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini hanya memuat satu materi seni rupa saja yaitu materi seni patung pada kelas IX di SMP Negeri 12 Padang.

I. Definisi Istilah

Untuk uraian definisi istilah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297).

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan dan dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi seni patung kelas IX SMP Negeri 12 Padang.

2. Multimedia Interaktif

Menurut ATSF (2002) multimedia interaktif adalah media digital terintegrasi yang merupakan kombinasi dari teks, audio, video, grafik, animasi yang dimasukkan ke dalam struktur komputer digital serta memungkinkan pengguna berinteraksi dengan data untuk mencapai suatu tujuan (Razi, 2012: 1). Menurut Wahono (2007) dalam Razi (2012: 1), bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

3. *Macromedia Flash*

Menurut Hakim (2004) dalam Rahmi (2019), *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web professional*. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Macromedia Flash* merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

4. Seni Patung

Menurut Widiarti (2020) seni patung adalah salah satu perwujudan *sculpture*. Patung merupakan karya seni tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar dan tinggi, serta memiliki ruang nyata/konkrit. Karya patung dapat dilihat dari segala arah dan semua sisinya utuh.

Menurut Mayers (1958 : 131-132) dalam Solihat (2017), seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan. Karya ini diamati dengan cara

mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua sisinya.

5. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash*

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* merupakan suatu pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu multimedia pembelajaran yang dapat digunakan pada materi seni patung kelas IX di SMP Negeri 12 Padang.