

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TIPE TUTORIAL
PADA BIMBINGAN TIK KELAS VII SMP**

SKIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**SITA HERMIATI
NIM. 1300203**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

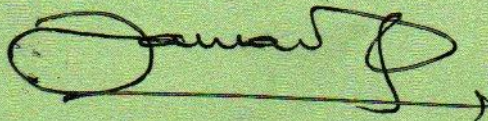
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TIPE TUTORIAL PADA
BIMBINGAN TIK KELAS VII SMP**

Nama : Sita Hermiati
NIM/BP : 1300203/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

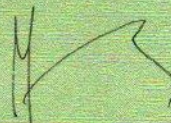
Padang, 18 Februari 2021

**Disetujui oleh:
Pembimbing**



**Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 195911241986031002**

Ketua Departemen



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198301262008122002**

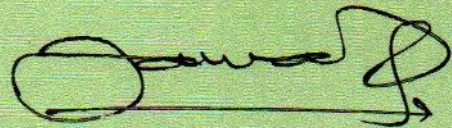
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

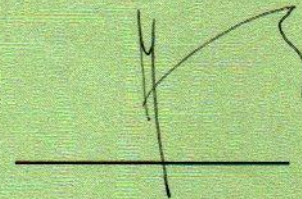
Judul : Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial Pada
Bimbingan TIK Kelas VII SMP
Nama : Sita Hermiati
NIM/BP : 1300203/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Februari 2021

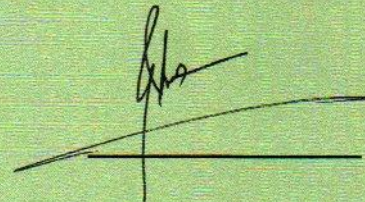
Ketua : Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 195911241986031002



Anggota 1. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002



2. Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D.
NIP. 195805171985032001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sita Hermiati
NIM/BP : 1300203/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial Pada Bimbingan
TIK Kelas VII SMP

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

Padang, 18 Februari 2021

Yang Menyatakan



SITA HERMIATI

NIM. 1300203

ABSTRAK

Sita Hermiati (2013): Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial Pada Bimbingan TIK Kelas VII SMP

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, guru hanya menggunakan buku cetak sebagai panduan belajar, rasa ingin tahu siswa yang rendah dan sedikitnya memperoleh penguasaan materi tentang pembelajaran Bimbingan TIK. Pengembangan Multimedia Interaktif bagi peserta didik nantinya akan bermanfaat untuk mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Penggunaan Multimedia Interaktif juga membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan bisa menambah wawasan yang luas dalam pembelajaran Bimbingan TIK. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran bersifat interaktif yang bisa digunakan secara mandiri dan berkelompok.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model Borg & Gall yang bersifat prosedural dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi 5 tahap penelitian yaitu: (1) Perencanaan (2) Pengembangan Produk Awal (3) Validasi Produk (4) Uji Coba dan (5) Produk Akhir. Alat untuk mengumpulkan data adalah angket. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Pancung Soal dengan subjek penelitian 3 orang responden, yang terdiri dari seorang validator ahli materi yaitu guru IPA SMP N 1 Pancung Soal, 2 orang ahli media yaitu dosen jurusan KTP FIP UNP. Sampel penelitian ini melibatkan 24 orang siswa kelas VII SMP N 1 Pancung Soal

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk pada aspek materi dan aspek media memperoleh skor maksimum 5 dan produk multimedia interaktif dapat dikategorikan “sangat valid”. Hasil analisis berdasarkan uji coba produk media pembelajaran berada pada kategori praktis dengan jumlah rata-rata 4.62 Dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia Interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VII di SMP N 1 Pancung Soal valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, SMP

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta memberikan kemudahan-kemudahan dalam pembuatan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial Pada Bimbingan TIK Kelas VII SMP”**. Tujuan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kemudahan dalam menyelesaikan skripsi dengan waktu yang telah ditentukan. Pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis serta memberikan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus menjadi Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
3. Bapak/Ibu dosen yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis (Bapak Muswan dan Ibu Erni Yanti) yang tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan lewat lantunan do'a, dengan

pemberian moril, fasilitas dalam material sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Rekan-rekan seperjuangan TP 2013 terutama yang sama-sama berjuang, terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indah yang telah kita lewati selama ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Kesempatan ini penulis juga menyampaikan penghargaan kepada orang-orang terdekat yaitu kedua orang tua, kakak, adik dan teman-teman yang selalu mensupport penulis agar selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis ucapkan mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis untuk kedepannya.

Padang, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Pentingnya Pengembangan	9
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	12
B. Media Berbasis Komputer	19
C. Multimedia Interaktif	35
D. Multimedia Interaktif Tipe Tutoria	39
E. Analisis Rancangan	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	46
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Instrumen Pengumpulan Data	53
D. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	61
1. Hasil perencanaan	61
2. Pengembangan Poduk Awal	62
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	71
1. Deskripsi Data Validasi.....	71
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	74
C. Revisi Produk Akhir.....	75
1. Komentar dan Saran Ahli Materi	76
2. Komentar dan Saran Ahli Media.....	76
3. Revisi yang dilakukan	76
D. Pembahasan.....	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR RUJUKAN.....	86
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata TIK Kelas VII SMP 3 Pariaman Tahun Pelajaran 2016/2017.....	3
2. Standar Kopetensi dan Kopetensi Dasar Mata pelajaran TIK Kelas VII Semester II	50
3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media dan Ahli Materi	55
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.....	57
5. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	60
6. Hasil Penilaian Validasi Materi	72
7. Hasil Penilaian Validasi Media.....	73
8. Hasil Penilaian Data Uji Praktikalitas Pada Siswa	75
9. Uraian Revisi Oleh Ahli Materi Dan Ahli Media	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan prosedur pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg & Call.....	49
2. Halaman Home Multimedia Tipe Tutorial	64
3. Halaman SK/KD Multimedia Tipe Tutorial	64
4. Halaman isi materi multimedia tipe tutorial.....	65
5. Halaman materi pembelajaran multimedia tipe tutorial.....	66
6. Halaman kesimpulan peranan & dampak TIK multimedia tipe tutorial....	66
7. Halaman tentang media multimedia tipe tutorial	67
8. Halaman profil multimedia tipe tutorial.....	68
9. Halaman petunjuk multimedia tipe tutorial.....	68
10. Halaman latihan multimedia tipe tutorial.....	69
11. Halaman latihan pembelajaran multimedia tipe tutorial	69
12. Halaman skor latihan pembelajaran multimedia tipe tutorial	70
13. Halaman skor latihan pembelajaran multimedia tipe tutorial	71

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, perubahan dalam masyarakat yang semakin terbuka dan memiliki kompetensi yang tinggi, menuntut adanya kualitas pendidikan. Kenyataan ini memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu berkompentensi dalam masyarakat global. Teknologi Multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan program pendidikan dalam media berbasis TIK.

Multimedia juga merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang efektif berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai paca indra siswa lebih dipancing untuk semakin aktif. Khususnya indra penglihatan, pendengaran, dan sentuhan sebagaimana dikemukakan oleh Schade Hoogeven, 1995 dalam (Munir, 2008:232) "*Multimedia improves sensory stimulation, particularly, due to the inclusion of interactivity*".

Penelitian Jacobs dan Schade 1992 dalam (Munir, 2008:232) mengungkapkan bahwa daya ingin orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah yaitu, 1% daya ingin dapat ditingkatkan hingga 25% - 30% dengan bantuan media lain seperti multimedia. Multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang memiliki potensi sangat besar dalam membantu proses belajar.

Multimedia juga digunakan sebagai media yang menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar mengajar. Peserta didik dapat mempelajari ilmu yang dikemas dalam suatu program multimedia sesuai dengan minat, bakat, keperluan serta pengetahuan. Disamping itu multimedia memberikan pengajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi karena kemampuan multimedia dalam mengulang informasi terhadap materi yang disajikan, peserta didik dapat mengulang kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya.

Bagi peserta didik penggunaan multimedia pembelajaran dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang pembelajaran, mengadakan latihan, mengukur kemampuan, karena multimedia memberi peluang kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan program yang disajikan. Dengan demikian kehadiran multimedia sangat dirasakan manfaatnya.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMP 1 Pancung. Soal, banyak faktor yang membuat proses belajar mengajar tentang multimedia interaktif masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sementara, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Berikut tabel nilai rata-rata siswa kelas VII SMP 1 Pc. Soal Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran Bimbingan TIK.

Tabel 1. Nilai Rata-rata TIK Kelas VII SMP 1Pc. Soal Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Rata-rata Kelas	KKM
1	VII. 1	72,57	75
2	VII.2	62,65	
3	VII.3	75,32	
4	VII.4	70,92	
5	VII.5	69,27	
6.	VII.6	72,20	
7.	VII.7	71,52	

Pada umumnya, penggunaan media dalam pembelajaran Bimbingan TIK hanya sebagai pelengkap saja. Artinya, media yang dipakai oleh guru masih berupa media *power point* sederhana, yang terkadang menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kreativitas dalam membuat media juga diperlukan agar media menjadi lebih menarik, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang benar-benar membantu siswa memahami materi pelajaran yang dirasakan sulit.

Penjelasan serupa juga dijelaskan oleh (Miarso, 2004) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Keterbatasan waktu terkadang menjadi masalah bagi para siswa. Mata pelajaran Bimbingan TIK yang hanya dipelajari selama 2 x 40 menit dalam satu minggu, menyebabkan siswa butuh waktu tambahan untuk belajar. Oleh sebab itu penulis ingin membuat sebuah multimedia interaktif yang dapat menunjang kebutuhan akan materi yang sesuai bagi siswa SMP dan dapat dipelajari oleh siswa kapan saja dan dimana saja.

Sehingga, pembelajaran Bimbingan TIK di sekolah menjadi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif.

Multimedia Interaktif ini menggunakan *software* yang akan menunjang proses belajar mengajar. *Software* tersebut yaitu *Macromedia Flash CS8*, karena *software* ini mampu membuat media yang berisi video, animasi, surat dan gambar yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Selain itu, siswa bisa membuka sendiri aplikasi ini di rumah. Karena, dilengkapi dengan tombol-tombol untuk masuk ke dalam menu materi pembelajaran. *Software* ini juga dilengkapi evaluasi berupa test untuk mengukur ketuntasan belajar siswa yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran. Dengan adanya Multimedia Interaktif ini diharapkan siswa dapat mengeksplorasi materi pelajaran sehingga akan lebih mengerti dan memahami tentang mata pelajaran khususnya Bimbingan TIK dengan cara belajar yang lebih efisien.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu merancang dan membuat media pembelajaran Multimedia Interaktif yang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam mempelajari khususnya mata pelajaran TIK. Dengan itu penulis mengajukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial pada Mata Pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penggunaan Multimedia Interaktif oleh guru untuk membantu proses pembelajaran.
2. Kurangnya minat siswa dalam dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap semata.
3. Keterbatasan waktu yang dimiliki siswa untuk memahami pelajaran yang cukup padat.
4. Masih sedikitnya multimedia pembelajaran yang diakses siswa untuk membantu proses pembelajaran.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan dan pengalaman penulis, maka penelitian hanya dibatasi pada beberapa hal:

1. Pembuatan Multimedia Interaktif dengan materi tentang jaringan komputer. Multimedia Interaktif ini berisikan teks, gambar, dan video yang mendukung penyampaian konsep-konsep, materi dan latihan.
2. Materi yang dipilih untuk penelitian pengembangan ini didesain dengan menggunakan *Macromedia Flash CS8*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan permasalahan seperti yang ada pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif tipe tutorial yang valid pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VII SMP sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Bagaimanakah praktikalitas multimedia interaktif tipe tutorial dengan menggunakan software *Macromedia Flash CS8* dengan materi sejarah perkembangan TIK?
3. Bagaimanakah efektifitas produk multimedia interaktif tipe tutorial dengan menggunakan software *Macromedia Flash CS8*?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk multimedia tipe tutorial yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas multimedia interaktif tipe tutorial pada mata pelajaran Bimbingan TIK melalui uji coba kepada beberapa ahli media atau ahli materi dan juga siswa.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk:

1. Digunakan sebagai bahan ajar mandiri pada pelajaran Bimbingan TIK kelas VII SMP.
2. Memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam mendapatkan materi ajar sehingga proses belajar mengajar lebih efektif.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bimbingan TIK yang dirancang dengan penggabungan aplikasi *Macromedia Flash CS8*. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Gambar, Audio, dan Animasi

Dalam Multimedia Interaktif ini dapat beberapa gambar, Audio dan Animasi yang fungsinya adalah untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik. Selain itu, gambar, audio, dan animasi juga dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Format ukuran multimedia interaktif ini yaitu: 1024x768 inc, warna yang menarik format video (avi), besar memori yang digunakan adalah 107 kb.

2. Tampilan Produk

- a. Halaman muka (intro) merupakan halaman yang menggambarkan proses masuk ke halaman menu utama yang dilengkapi animasi, apabila mengklik tombol navigasi Go maka akan masuk kehalaman menu, apabila mengklik tombol Stop maka akan keluar dari Multimedia Interaktif.
- b. Halaman menu dibuat semenarik mungkin agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan warna yang beragam. Setelah tampilan intro maka akan masuk ke menu utama dimana menu utama ini terdapat 4 pilihan (about, guide, tutorial, pratice). Jika dipilih tombol about maka akan masuk ke halaman about, jika dipilih tombol

guide maka akan masuk ke halaman guide, jika dipilih tombol tutorial maka akan masuk ke halaman tutorial, jika dipilih tombol practise maka akan masuk ke halaman practise, jika dipilih tombol terakhir tombol exit akan berfungsi untuk keluar dari Multimedia Interaktif.

Fungsi tombol navigasi masing-masing menu sebagai berikut:

1) Tombol About

Digunakan masuk ke halaman about yang berisi biodata programmer

2) Tombol Guide

Berisi petunjuk penggunaan media

3) Tombol Tutorial

Digunakan untuk mulai belajar dengan Multimedia Interaktif. Tombol ini akan mengantarkan pengguna ke halaman menu kompetensi dasar terdapat 4 KD

4) Tombol Practice

Digunakan untuk masuk ke halaman ujian akhir, yang berisi soal-soal yang mencakup seluruh materi.

5) Tombol Exit

Digunakan untuk keluar dari Multimedia Interaktif.

c. Halaman penutup, berisi identitas pembuat program dan pembimbing.

3. Kuis

Kuis dapat digunakan untuk memberikan grade secara cepat kepada siswa. Hal ini merupakan alat yang sangat baik digunakan untuk

mendapatkan respon atau umpan balik secara langsung yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang mereka miliki.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Multimedia Tipe Tutorial pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VII SMP ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah TIK dan untuk memperkaya media pembelajaran TIK dengan suatu Multimedia pembelajaran. Pengembangan ini dalam rangka untuk menunjang pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan Multimedia Interaktif ini pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi dan tutorial, dan dapat digunakan baik disekolah maupun dirumah yang mempunyai komputer. Siswa dapat memperkaya ilmu dengan melihat materi-materi dalam Multimedia Interaktif, selain itu siswa dapat mengerjakan soal yang sudah disediakan serta dapat mengukur ketuntasan belajar siswa.

Multimedia Interaktif ini menggabungkan software *Macromedia Flash CS8*. Software tersebut dapat menghasilkan Multimedia Interaktif yang menggabungkan unsur video, animasi, gambar didalamnya. Multimedia Interaktif ini dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri dirumah maupun sekolah, hal ini akan memudahkan siswa untuk mengikuti materi pelajaran.

Tersedianya Multimedia Interaktif ini sebagai media pembelajaran, akan dapat menjawab masalah keterbatasan waktu selama ini terjadi pada siswa. Kurangnya waktu pembelajaran dikelas akan dapat diatasi dengan

penggunaan Multimedia Interaktif ini. Selama siswa mempunyai komputer atau berhadapan dengan komputer, maka selama itu pula siswa dapat menggunakan media ini. Sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain:

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian Multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Belajar adalah salah satu aktivitas yang dilakukan seseorang atau peserta didik untuk mendapatkan suatu pengertian tentang apa yang dipelajari.
- b. Belajar akan lebih mudah jika digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi media adalah memperjelas pesan pembelajaran.
- c. Multimedia memiliki kemampuan menggabungkan unsur teks, animasi, video dan grafis. Sehingga dapat mengaktifkan sel saraf motorik anak didik.
- d. Belajar aktif, memotivasi dan menyenangkan dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan software Multimedia Interaktif ini terdapat keterbatasan, antara lain.

- a. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan pemrograman masih terbatas, maka tidak semua tampilan dapat dilengkapi visual(gambar dan animasi)
- b. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang saja, idealnya pengembangan multimedia melibatkan beberapa ahli.
- c. Pengembangan hanya dibatasi pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang