

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
PADA MATAPELAJARAN GEOGRAFI BAGI  
PESERTA DIDIK FASE E SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Peryaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**Oleh :  
RAHMI  
NIM. 19004073**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

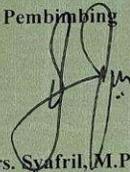
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN GEOGRAFI BAGI PESERTA DIDIK FASE E SMA**

Nama : Rahmi  
NIM/BP : 19004073/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

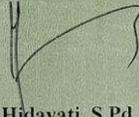
**Padang, 28 Maret 2024**

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Drs. Syafril, M.Pd  
NIP. 196004141984031004**

**Kepala Departemen**



**Prof. 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 Pembelajaran pada Mata Pelajaran  
Geografi bagi Peserta Didik Fase E SMA

Nama : Rahmi

NIM/BP : 19004073/2019

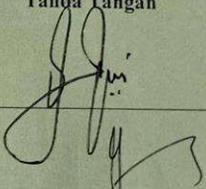
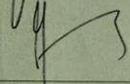
Prodi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

**Padang, 28 Maret 2024**

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua</b>	<b>: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 196004141984031004</b>	
<b>Anggota</b>	<b>: Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd NIP. 198301262008122002</b>	
<b>Anggota</b>	<b>: Elsa Rahmayanti, M.Pd NIP. 198804172020122010</b>	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Rahmi
NIM/BP	19004073/2019
Prodi	Teknologi Pendidikan
Departemen	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	Ilmu Pendidikan
Judul	Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi bagi Peserta Didik Fase E SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil 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, 28 Maret 2024

Yang menyatakan



Rahmi

NIM. 19004073

## ABSTRAK

**Rahmi. 2024. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi Bagi Peserta Didik Fase E SMA. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Multimedia pembelajaran dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pelajaran Geografi. Multimedia pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint* dan *I Spring Suite* akan membuat pembelajaran berlangsung lebih fleksibel karena peserta didik dapat menyesuaikan dengan tempat dan waktu untuk belajar. Multimedia juga dapat menyajikan materi secara lebih lengkap dan mendetail.

Model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D, yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, Disseminate*. Uji validasi produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMA Negeri 1 Banuhampu tahun ajaran 2023/2024 pada semester II. Uji praktikalitas dilakukan kepada 30 orang peserta didik untuk menguji kepraktisan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi media oleh dua orang ahli media diperoleh skor rata-rata 4,82 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi materi oleh guru diperoleh skor rata-rata 4,81 dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas kepada peserta didik diperoleh skor rata-rata 4,77 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini telah valid dan praktis sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.

**Kata Kunci:** Multimedia. Pembelajaran, Pengembangan, *Powerpoint*, *I Spring Suite*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi Bagi Peserta Didik Fase E SMA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus dosen penguji I yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd selaku dosen penguji II peneliti yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Winanda Amalia, M.Pd yang telah berkenanan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Reza Putra, S.Pd dan majelis guru SMA Negeri 1 Banuhampu yang telah mengizinkan serta membantu selama proses penelitian.
6. Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan dan Staf Pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Syamsir. Terima kasih telah percaya atas semua keputusan yang telah penulis ambil untuk melanjutkan mimpinya, serta cinta, do'a dan motivasi yang selalu membuat saya percaya bahwa saya mampu menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
8. Pintu surgaku, Ibunda Darnis. Mustahil saya mampu melewati semua permasalahan yang penulis alami selama ini jika tanpa do'a, ridha, dan dukungan dari beliau. Terima kasih ibu, berkatmu, ternyata aku mampu.
9. Kepada cinta kasih saudara saya, Sriyanti dan ketujuh saudara penulis lainnya, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Untuk Satria Husada, terima kasih atas dukungan, motivasi, do'a serta cinta yang telah kamu berikan kepada penulis, serta terima kasih telah setia meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mau mengistimewakan hari penting saya. Semoga Allah SWT selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
11. Terima kasih saya kepada sahabat saya, Vira dan Syifa karena telah berjuang bersama untuk meraih impian kita bersama dan menjadi penghibur dikala susah.

12. Untuk diri sendiri yang sudah mampu dan mau bertahan hingga detik ini melewati berbagai macam badai namun tetap memilih tegak dan kuat. Terima kasih Rahmi, kamu hebat bisa menyusun tugas akhir ini dengan baik.
13. Teman-teman angkatan 2019 Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama sampai saat ini.
14. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapatkan balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamin. Dalam menyusun skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, Maret 2024

Rahmi

NIM.19004073

## DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Spesifikasi Produk .....	10
G. Manfaat Pengembangan.....	14
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Landasan Teori .....	16
B. Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Konseptual.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan.....	43
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
E. Teknik Analisis Data .....	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PENGEMBANGAN .....	60

A. Hasil Pengembangan.....	60
B. Pembahasan .....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	93

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kedudukan Media Pembelajaran.....	18
Gambar 2. Fungsi Media dalam Pembelajaran .....	20
Gambar 3. Kerangka Konseptual .....	41
Gambar 4. Prosedur Pengembangan Model 4D .....	44
Gambar 5. Pembuatan Opening atau Halaman Pembuka .....	66
Gambar 6. Pembuatan Halaman Menu .....	67
Gambar 7. Petunjuk Penggunaan .....	67
Gambar 8. Profil Pengembang .....	68
Gambar 9. Tujuan Pembelajaran .....	68
Gambar 10. Gambar Pada Halaman Materi .....	69
Gambar 11. Video Pembelajaran Pada Materi .....	69
Gambar 12. Membuat Halaman <i>Quiz</i> .....	70

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Fase E .....	7
Tabel 2. Kisi-Kisi Validitas Ahli Materi .....	53
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	54
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas .....	55
Tabel 5. Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> .....	57
Tabel 6. Kriteria Validitas dan Praktikalitas .....	59
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I Tahap I .....	72
Tabel 8. Uraian Revisi Ahli Media I .....	73
Tabel 9. Hasil Penilaian Tahap ke II oleh Ahli Media I .....	74
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media II Tahap I .....	75
Tabel 11. Uraian Revisi Ahli Media II .....	77
Tabel 12. Hasil Penilaian Tahap ke II Oleh Ahli Media II .....	79
Tabel 13. Penilaian Ahli Materi .....	80
Tabel 14. Hasil Uji Praktikalitas .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. <i>Flowchart</i> .....	94
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> .....	95
Lampiran 3. Silabus.....	99
Lampiran 4. Penilaian Ahli Media (Bapak Nofri Hendri M.Pd).....	102
Lampiran 5. Penilaian Ahli Media II (Ibuk Winanda Amalia M.Pd) .....	108
Lampiran 6. Penilaian Ahli Materi (Bapak Reza Putra S.Pd).....	114
Lampiran 7. Lembar Angket Peserta Didik .....	117
Lampiran 8. Surat Penugasan Validator.....	121
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas.....	122
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Fakultas .....	124
Lampiran 11. Dokumentasi Validator Ahli Media I .....	125
Lampiran 12. Dokumentasi Validator Ahli Media II.....	125
Lampiran 13. Dokumentasi Validator Ahli Materi .....	126
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian .....	126
Lampiran 15. Dokumentasi Penyebaran di SMA Negeri 1 Matur .....	127
Lampiran 16. Dokumentasi Penyebaran di SMA Negeri 2 IV Koto .....	128
Lampiran 17. Dokumentasi Penyebaran di SMA Swasta Banuhampu .....	128

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan keterampilan secara optimal, sekaligus merupakan salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa dan meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan menghasilkan bibit-bibit yang nantinya menjadi harapan dan landasan bangsa untuk maju dalam berbagai aspek. Tujuan pendidikan ada yang sifatnya ideal dan ada pula yang sifatnya nyata. Tujuan yang sifatnya ideal biasanya dirumuskan dalam bentuk tujuan pendidikan yang sifatnya umum, sedangkan tujuan yang sifatnya nyata dirumuskan dalam bentuk tujuan khusus (Syafri, 2019)

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan alat perantara yaitu kurikulum. Kurikulum diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah proses pendidikan. Namun hingga saat ini perubahan kurikulum di Indonesia sering terjadi. Peraturan Keppres No.56 Tahun 2022, Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) mengubah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. (Zuriati, 2022).

Pada kurikulum merdeka guru diberi kebebasan dalam berinovasi. Inovasi menjadi sebuah keharusan dalam pendidikan untuk membawa perubahan bagi

peserta didik. Inovasi mengarah pada efisiensi dan hasil yang lebih baik dalam kualitas proses dan hasil belajar siswa. Untuk mengembangkan kemampuan inovasi peserta didik, maka guru harus mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif. Untuk mengembangkan kemampuan inovasi peserta didik maka guru harus mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif bermakna pembelajaran yang didesain oleh guru yang tercetus dari gagasan-gagasan baru untuk memfasilitasi peserta didik menguasai keterampilan dan mencapai hasil belajar secara maksimal. Pembelajaran inovatif berarti kreativitas dan kebaruan guru dalam mengubah gaya dan metode pembelajaran. Guru menerapkan ide-ide baru, metode kreatif, dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didiknya. Untuk itu kompetensi guru dalam pembelajaran inovatif merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kemampuan melaksanakan pembelajaran inovatif (Daga, 2021).

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun peserta didik (Juliati, 2022).

Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, peserta didik dan orang tua agar dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi. Pada tahun mendatang, sistem pengajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul (Nasution S. W., 2022).

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi peserta didik juga berperan sebagai penyampai pesan. Dalam keadaan demikian, ada yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi multi arah. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam komunikasi pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2021).

Adanya media pembelajaran akan dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik selama belajar di kelas. Dengan demikian seorang guru diharapkan mampu memberikan motivasi terhadap peserta didik dengan cara pemanfaatan media pembelajaran dimana pun, bukan hanya di dalam kelas saja. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Bahan ajar yang sering digunakan di SMAN 1 Banuhampu adalah buku paket, dimana buku paket yang digunakan masih didominasi dengan teks. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran menyebabkan pembelajaran masih terkesan monoton. Pendidik masih belum banyak mengenal berbagai *software* media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Geografi Fase E di SMAN 1 Banuhampu, Ibu Rima Yunefa, S.Pd pada tanggal 7 Juni 2023. Pada kegiatan tersebut, permasalahan yang ditemui di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sulit fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru, dan kurang tertarik dengan pembelajaran Geografi karena guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional, dimana pembelajaran berlangsung terpusat pada guru sebagai informasi dan peserta didik hanya menerima materi secara pasif. Sekolah memiliki beberapa proyektor dimana guru dapat meminjam proyektor secara bergantian dari tata usaha untuk

digunakan di kelas. Namun, dengan jumlah guru dan kelas yang banyak tidak memungkinkan semua guru dapat menggunakan proyektor di setiap kelas dalam pembelajaran. Akan tetapi, hampir seluruh peserta didik memiliki perangkat teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti *android* dan *IOS*.

Saat wawancara, guru menyampaikan belum pernah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran diperlukan untuk dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi peserta didik dalam pencapaian kompetensi pembelajaran dan juga dengan menggunakan multimedia pembelajaran membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar.

Selanjutnya diketahui bahwa guru telah menggunakan media dalam pembelajaran, namun belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi dan informasi. Seperti materi Fenomena Geosfer yang meliputi Dinamika Hidrosfer guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah. Sedangkan dalam materi Fenomena Geosfer yang meliputi Dinamika Hidrosfer berisikan penjelasan tentang terjadinya suatu proses seperti siklus air atau ilustrasi air yang tentunya tidak dapat dijelaskan tanpa media berbasis teknologi. Kemudian dijelaskan bahwa guru sangat ingin dilakukan pengembangan multimedia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam proses belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat diketahui bahwa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru saat ini yaitu

pembelajaran secara konvensional. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, peserta didik pun seringkali berbicara dengan teman untuk membahas hal yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran. Tidak hanya itu, dapat dilihat juga selama proses pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik secara bergantian sering izin keluar kelas. Hasil selanjutnya dapat diketahui bahwa peserta didik sangat ingin guru memberikan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hal tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu buku paket yang dipinjamkan oleh perpustakaan masih belum mampu mendukung materi yang disajikan dengan kurangnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang mana memuat gambar-gambar, video atau keterangan yang relevan.

Dalam konteks pembelajaran, multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara optimal oleh peserta didik yang memiliki modalitas berbeda. Selanjutnya didapati hasil bahwa tujuh belas dari tiga puluh peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Fenomena Geosfer meliputi Dinamika Hidrosfer. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Fase E**

No	Materi	Rata-Rata Nilai Ulangan Harian								Rata-Rata
		E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	
1	Pengantar Ilmu Geografi	81	82	79	83	82	77	83	82	81,12
2	Peta, Pengindraan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis	78	80	80	72	78	75	74	79	77,00
3	Penelitian Geografi	76	81	80	79	82	71	84	79	79,00
4	Fenomena Geosfer Meliputi Dinamika Hidrosfer	74	77	69	81	77	70	72	75	74,38
5	Fenomena Geosfer Meliputi Dinamika Atmosfer	80	83	82	85	80	81	82	84	82,13
6	Fenomena Geosfer Meliputi Dinamika Litosfer	79	80	83	80	81	77	80	76	79,50
<b>KKTP</b>		79								

Sumber: Guru Mata Pelajaran Geografi

Tabel diatas menunjukkan rata-rata nilai ulangan harian peserta didik Fase E di SMAN 1 Banuhampu. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian terendah adalah pada materi Fenomena Geosfer meliputi Dinamika Hidrosfer dengan rata-rata nilai 74,38 sedangkan KKTP sebesar 79. Maka nilai peserta didik pada materi Fenomena Geosfer meliputi Dinamika Hidrosfer perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Fenomena Geosfer meliputi Dinamika Hidrosfer karena materi ini banyak membahas proses atau

siklus air, baik itu perairan darat maupun perairan laut. Namun pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket, akan lebih baik jika bahan ajar yang digunakan guru dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya melihat media visual yang hanya ada di buku teks saja seperti gambar diam sementara dalam multimedia pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran, animasi serta audio yang sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang membantu guru untuk penyampaian materi pelajaran Geografi. Multimedia merupakan solusi dari fenomena yang terjadi di atas karena telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik membutuhkan multimedia pembelajaran yang dapat menunjang pemahamannya dalam memahami materi pelajaran Geografi. Multimedia ini dapat membuat pembelajaran berlangsung lebih fleksibel serta juga menjadi solusi alternatif yang membantu keterbatasan pendidik baik dari segi ruang maupun waktu untuk memberikan materi yang bersifat mendetail kepada peserta didik. Dengan kata lain, meskipun guru tidak cukup waktu untuk menjelaskan materi di kelas, peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran di rumah dengan bantuan *smartphone* yang dimiliki peserta didik baik menggunakan jaringan maupun tanpa jaringan.

Dengan demikian, perlu adanya sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang praktis sehingga dapat meningkatkan minat belajar

peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi bagi Peserta Didik Fase E SMA”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang didominasi dengan teks.
2. Belum adanya pengembangan multimedia yang dilengkapi fitur-fitur menarik yang dapat menunjang pemahaman peserta didik
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran yang digunakan saat ini masih terpaku pada guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan multimedia pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.

**D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA?
2. Bagaimana validitas multimedia yang dikembangkan pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia yang dikembangkan pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan multimedia pembelajaran pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.
2. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang valid pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.
3. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang praktis pada pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA.

**F. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Geografi bagi peserta didik Fase E SMA yang efektif dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan multimedia ini peserta didik dapat mengakses menggunakan

*smartphone* ataupun laptop yang dapat memudahkan peserta didik. Spesifikasi produk yang peneliti harapkan dalam pengembangan ini antara lain:

1. Produk multimedia yang akan dihasilkan adalah multimedia yang dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik. Multimedia yang dirancang dijadikan suplemen tambahan dalam pembelajaran untuk menambah pemahaman peserta didik.
2. Aplikasi yang digunakan dalam membuat multimedia ini adalah *Power Point* dan *I Spring Suite 10*.
3. Jenis media yang akan dihasilkan berupa aplikasi yang dapat di *install* pada *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Setelah di *install*, peserta didik dapat mengaksesnya tanpa menggunakan jaringan.
4. Produk multimedia yang dihasilkan terdiri dari:
  - a. Terdiri dari bagian
    - 1) Pada tampilan awal multimedia ini akan menampilkan judul program yang dilengkapi dengan tombol mulai.
    - 2) Pada tampilan kedua, terdiri dari kumpulan menu-menu yang terdapat pada multimedia yaitu menu *home*, menu petunjuk penggunaan, profil pengembang, menu materi, dan *quiz*. Dalam multimedia ini terdapat komponen berupa teks, gambar, audio, dan video. Berikut penjelasan mengenai komponen yang terdapat pada multimedia:

a) Materi

Materi yang disajikan yaitu materi Fenomena Geosfer yang meliputi Dinamika Hidrosfer. Materi ini terdiri dari delapan sub bab yaitu; siklus hidrologi, perairan darat, konversi air tanah dan daerah aliran sungai, perairan laut, batas laut, pemanfaatan perairan laut, pencemaran dan konversi air laut dan lembaga-lembaga data hidrologi.

b) Gambar

Gambar yang terdapat pada multimedia ini adalah gambar yang diambil dari internet yang menggambarkan ilustrasi nyata disesuaikan dengan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar yang diambil seperti gambar danau, laut, sungai, dan contoh pencemaran air yang terjadi baik air darat maupun air laut.

c) Audio

Audio yang terdapat pada multimedia ini yaitu narasi yang berisikan penjelasan singkat tentang materi pada setiap awalan sub bab materi.

d) Video

Video yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu video yang berisi penjelasan materi Dinamika Hidrosfer meliputi Dinamika Hidrosfer. Setiap sub bab

yang dibahas diberikan video pembelajaran yang mudah dipahami untuk menambah pemahaman peserta didik. Video tersebut bersumber dari video pembelajaran yang terdapat di *Youtube*.

e) *Quiz*

*Quiz* yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu *quiz* yang dibuat menggunakan aplikasi *Powerpoint* yang sudah dilengkapi dengan *quiz* yang dibuat dengan aplikasi pendukung yaitu *I Spring Suite*. *Quiz* terdiri dari sepuluh soal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Apabila nilai peserta didik kurang dari KKM maka peserta didik diberikan akses untuk mengulang kembali *quiz* dengan soal yg sama dengan urutan soal yang teracak. Bentuk soal pada *quiz* berbeda-beda seperti, pilihan ganda, menjodohkan gambar, mengisi bagian kosong pada sebuah pernyataan dan lainnya.

f) Animasi

Animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan ini berupa gerakan objek sederhana pada judul sub bab materi.

5. Perpaduan warna, gambar serta komponen lainnya yang terdapat pada multimedia ini dibuat agar membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran geografi serta diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Desain multimedia

pembelajaran yang dikembangkan menggunakan perpaduan warna hijau dan krem.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Pada penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi bagi Peserta Didik Fase E SMA” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat diambil baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Bagi guru, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik.
2. Bagi peserta didik, dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang baru dan menarik yang dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini bisa menjadi sebuah bahan pertimbangan untuk menggunakan multimedia sebagai alternatif media penyampaian informasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dalam pengaplikasian ilmu untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pengembangan media pembelajaran.
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan dasar pertimbangan untuk melakukan penelitian serupa.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia ini memiliki asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

### **1. Asumsi Pengembangan**

Multimedia ini diasumsikan dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah peserta didik fase E untuk belajar secara aktif dan mandiri sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan multimedia yang menarik.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia memiliki peranan sangat besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, pengembangan ini memiliki keterbatasan materi yang akan dikembangkan hanya mengenai Fenomena Geosfer Meliputi Dinamika Hidrosfer Fase E di SMA.