

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SMP**

SKRIPSI



Oleh :

**DINA HANIFAH
19004008**

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

2024

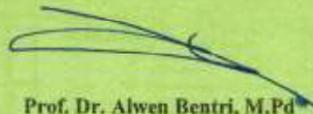
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SMP

Nama : Dina Hamifah
NIM/BP : 19004008/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 Mei 2024

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 196107221986021002

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 Interaktif Menggunakan *Construct 2* Pada
Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP

Nama : Dina Hanifah

NIM/BP : 19004008/2019

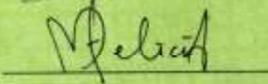
Prodi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 Mei 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP. 195805171985032001	
Anggota	: Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd NIDN. 0015108902	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Hanifah
NIM/BP : 19004008/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP

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, 07 Mei 2024
Yang menyatakan



Dina Hanifah
NIM. 19004008

ABSTRAK

Dina Hanifah. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan multimedia interaktif dilatar belakangi rendahnya hasil belajar peserta didik karena permasalahan pembelajaran yaitu masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Informatika, kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Informatika, sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran, dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika menerangkan pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan multimedia interaktif untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik. Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 25 Kota Padang merupakan suatu upaya baru dalam mengkreasi sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Dengan adanya multimedia interaktif ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah maupun disekolah. Penelitian pengembangan multimedia interaktif bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang berkualitas yang telah melalui uji kelayakan produk berdasarkan penilaian dari validator materi, validator media dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research & Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yang pertama define (pendefinisian), yang kedua design (desain), yang ketiga development (pengembangan) dan yang keempat disseminate (penyebaran). Uji validator media dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMP Negeri 25 Kota Padang sebanyak 30 orang siswa kelas VII untuk menguji kepraktisan produk multimedia interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Construct 2*.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 96% untuk materi dengan kategori sangat layak. Aspek media yang diuji oleh 2 validator, validator satu 97,7% dengan kualifikasi "Sangat Layak" dan oleh validator dua 98,8% dengan kualifikasi "Sangat Layak". Hasil respon siswa mendapat tingkat kepraktisan 94% dengan kualifikasi "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif telah siap dikembangkan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun proses pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Multimedia Interaktif, Construct 2.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan iman dan ilmu pengetahuan.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti dapat membuat karya ini, dengan izin-nya memberikan peneliti ide dan pemikiran yang tertuang selama perjalanan penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP”.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd.,Ph.D selaku penguji I, dan Ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S. Pd. I.,M. Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri M.Pd dan Bapak Septriyen Anugrah S.Kom.,M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Alfarisdon M.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika kelas VII SMP 25 Padang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti beserta guru-guru dan peserta didik yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna.
7. Kedua orang tua ayah dan umakku tercinta yang telah membiayai kuliah saya dan selalu memberikan semangat, dukungan dan nasehat sehingga saya sampai pada tahap ini.
8. Saudara kandungku Siti Nur Azizah dan adikku Muhammad Hanif tersayang, yang selalu memberikan do'a dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2019 Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama sampai saat ini.

10. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamin.

Dalam penyusunan 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,2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PERSETUJUAN.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Pentingnya Pengembangan	11
H. Manfaat Pengembangan	12
I. Asumsi dan Keterbatasan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Konsep Pembelajaran.....	14
B. Media Pembelajaran.....	15
C. Multimedia Pembelajaran Interaktif	20
D. Aplikasi Construct 2.....	27
E. Pembelajaran Informatika	28
F. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	29
G. Penelitian yang Relevan	31
H. Evaluasi Kelayakan Produk	34
I. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Subjek Uji Coba	44
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Penyajian Data Uji Coba.....	52
B. Revisi Produk.....	70
C. Pembahasan.....	76
BAB V <u>KESIMPULAN</u> DAN SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 SMP N 25 Padang	4
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 4. Skala Likert.....	50
Tabel 5. Kriteria Validasi.....	50
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas	48
Tabel 7. Skala Likert.....	51
Tabel 8. Kriteria Praktikalitas	51
Tabel 9. Validasi Materi.....	61
Tabel 10. Validasi Media Tahap 1	63
Tabel 11. Validasi Media Tahap 2	65
Tabel 12. Uji Praktikalitas.....	68
Tabel 13. Revisi Produk.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	17
Gambar 2. Kerangka Konseptual	36
Gambar 3. Prosedur Pengembangan 4-D	39
Gambar 4. Tampilan Awal	56
Gambar 5. Halaman Menu	57
Gambar 6. Halaman Petunjuk	57
Gambar 7. Halaman Materi.....	58
Gambar 8. Halaman Video.....	58
Gambar 9. Halaman Quiz.....	59
Gambar 10. Halaman Game.....	59
Gambar 11. Profil Pengembang	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	90
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	91
Lampiran 3. Alur dan Tujuan Pembelajaran	94
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media 1.....	107
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media 2.....	115
Lampiran 6. Surat Penugasan Validasi Media	123
Lampiran 7. Angket Validasi Materi	124
Lampiran 8. Praktikalitas	127
Lampiran 9. Surat Penelitian ke Sekolah.....	133
Lampiran 10. Surat Penelitian ke Dinas Pendidikan.....	134
Lampiran 11. Surat Balasan dari Dinas Pendidikan.....	135
Lampiran 12. Surat Keterangan Sudah Penelitian	136
Lampiran 13. Dokumentasi Validasi Media dan Materi.....	137
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 15. Dokumentasi Penyebaran Media	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi dalam kehidupan manusia. Pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran yang berarti suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menghasilkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Menurut Zainiyati (2017:63) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sejalan dengan itu Kustandi & Daddy (2020) menyebutkan bahwa media

dapat membantu peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media bukan hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran akan tetapi juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya media dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran pada jenjang SMP yang dapat ditemui adalah mata pelajaran Informatika. Mata Pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran baru yang terdapat pada kurikulum merdeka. Sebelumnya lebih dikenal dengan sebutan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berbeda dengan Mata Pelajaran TIK yang hanya merupakan mata pelajaran muatan lokal pada kurikulum merdeka Informatika menjadi mata pelajaran wajib di sekolah. Karakteristik mata pelajaran Informatika berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir komputasional dalam penyelesaian persoalan sehari-hari. Peserta didik tidak hanya belajar untuk jadi pengguna komputer, tetapi juga sebagai *problem solver* yang menguasai konsep inti dan terampil dalam praktik menggunakan TIK. Informatika menekankan keseimbangan antara kemampuan berpikir, keterampilan menerapkan serta memanfaatkan teknologi secara bijak dan cerdas. Selain itu mata pelajaran informatika juga mampu meningkatkan kemampuan logika, analisis dan interpretasi data yang diperlukan dalam literasi dan numerasi serta kemampuan pemrograman.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti di SMPN 25 Padang yang dilaksanakan pada Juli-Desember 2022 serta observasi yang dilakukan peneliti 13 Juni 2023 didapatkan hasil bahwa masalah yang dihadapi yaitu kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Informatika. Hal tersebut terlihat pada saat jam pembelajaran yang sedang berlangsung, ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran. Ada juga peserta didik mengobrol dengan teman yang lain, selain itu ada yang hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu ditemukan bahwa sebagian siswa masih sulit untuk memahami sebagian materi pelajaran informatika ini karena materinya lumayan kompleks dan memerlukan peserta didik untuk berpikir komputasional seperti pada materi algoritma.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah karena guru kurang menggunakan media pembelajaran untuk membuat peserta didik aktif, sehingga pembelajaran cenderung terpusat pada guru. Disamping itu keaktifan peserta didik dalam belajar masih rendah, siswa hanya mendengar penjelasan guru, dan selanjutnya mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media yang umumnya digunakan guru adalah buku cetak, modul dan LKS serta beberapa materi sudah menggunakan media pembelajaran sederhana *Power Point* yang masih didominasi dengan teks. Pemanfaatan *Power*

Point bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini membuat peserta didik cepat bosan dan kurang antusias dalam belajar, khususnya pada pembelajaran Informatika. Oleh karena multimedia interaktif salah satu media yang sesuai untuk menampilkan materi pada mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan hasil penilaian tengah semester (PTS) Informatika siswa kelas VII semester ganjil diperoleh nilai rata – rata 57,1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 SMP N 25 Padang

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK	RATA – RATA
1	VII 1	33	54
2	VII 2	33	47
3	VII 3	33	70
4	VII 4	33	56
5	VII 5	33	53
6	VII 6	33	53
7	VII 7	33	50
8	VII 8	33	74
Jumlah		198	457
Rata – Rata			57,1

Sumber: Guru Mata Pelajaran Informatika

Berdasarkan Tabel 1 terlihat rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VII adalah 57,1. Angka ini jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah pada Kurikulum Merdeka bahwa peserta didik dengan nilai dari 80 sudah baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terlihat Penilaian Tengah Semester bahwa

rata-rata peserta didik masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, pendidik harus memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran sedemikian rupa, sehingga merangsang dan menantang peserta didik untuk mempelajarinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan media yang mendukung seperti halnya dengan adanya tampilan gambar, video, serta animasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi yang dipelajari. Apalagi di sekolah tersebut untuk fasilitas teknologi yaitu komputer yang sudah memadai dan jaringan internet yang baik yang dapat mempermudah pendidik.

Berdasarkan keterangan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Pebriyanti & dkk 2015). Multimedia interaktif mampu membuat peserta didik bisa mengontrol proses pembelajarannya sendiri, multimedia interaktif ini juga memiliki umpan balik seketika, dengan adanya hal ini peserta didik akan terdorong untuk memperoleh pengetahuannya dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran. Benti & Nabilah (2022) menyatakan penggunaan multimedia interaktif akan sangat membantu

pendidik dalam menjelaskan materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan, dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan variasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, dikemas secara menarik dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi.

Pada pengembangan multimedia interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi *Construct 2* dimana materi pembelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video dan berbagai tombol navigasi yang didesain semenarik mungkin, evaluasi, permainan, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna serta berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Ridoi (2018) menyebutkan *Construct 2* adalah *tools* pembuat *game* berbasis *HTML5* yang dikhususkan untuk *platform 2D* yang dikembangkan oleh Scirra. Meskipun dalam penerapannya *software Construct 2* merupakan perangkat lunak yang dapat membuat *game*, namun banyak pula yang menggunakan *software* ini untuk pembuatan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Construct 2* relatif lebih mudah dibanding *software* lainnya. *Construct 2* merupakan *software* yang mampu menyajikan pesan audio

visual secara jelas kepada peserta didik serta materi yang bersifat nyata, yang dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada peserta didik dengan berbagai gambar animasi sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *Construct 2* dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu *alternative* dalam menyajikan media pembelajaran sehingga dengan mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *Construct 2* pada media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Keunggulan yang dimiliki aplikasi *Construct 2* yaitu proses pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan cara yang mudah, karena fitur yang ada dalam *Construct 2* mudah dipahami secara visual serta tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit. Muhtasyam (2018) menyatakan bahwa dengan *Construct 2*, mengembangkan aplikasi cukup dengan *drag-and-drop*. *Software* ini dapat dijalankan menggunakan komputer dan dapat mengkonversi projek yang sudah dikerjakan dengan menggunakan fitur HTML menjadi aplikasi bersistem operasi *Android*. *Construct 2* hadir dengan lebih dari 20 *built-in plugin*, lebih dari 20 *behaviors* dan lebih dari 70 *visual effects*. Mulai dari menampilkan *text*, *sprites*, *sound*, musik, input, manipulasi data, penyimpanan, efek partikel, efek pergerakan, dan masih banyak lagi. Maharani (2018) menyatakan, *Construct 2* ini memudahkan dalam penambahan multimedia seperti musik, gambar, dan video.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka teridentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Informatika.
2. Kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran Informatika, sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran.
3. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika menerangkan pelajaran.
4. Belum adanya multimedia interaktif pada Pembelajaran informatika di SMP N 25 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah pada penelitian yang akan dilakukan dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan *software Construct 2* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMPN 25 Padang.

D. Rumusan Masalah

Sesuai uraian batasan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP?
2. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP.
2. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP yang praktis bagi peserta didik.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk berupa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika kelas VII yang berkualitas serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk isi/materi pembelajaran

- a. Multimedia ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas VII SMPN 25 Padang yakni mengenai materi algoritma.
- b. Multimedia ini disusun berdasarkan sumber buku paket sekolah, modul dan LKS.

2. Aspek Pembelajaran

Multimedia ini dilengkapi dengan soal tes/evaluasi dan permainan. Soal evaluasi yang disajikan berbentuk *quiz* serta permainan dalam bentuk susun kata mengenai materi algoritma yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

3. Aspek Media

- a. Multimedia interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Construct 2* dengan *software* pendukung yaitu *Corel Draw X7* dan *Canva*.
- b. Tampilan awal produk terdapat judul program dan kemudian masuk ke halaman utama.

- c. Halaman utama terdapat beberapa pilihan menu yaitu :
- 1) Menu “Materi” berisi materi algoritma
 - 2) Menu “Vidio” berisi vidio pembelajaran mengenai materi algoritma.
 - 3) Menu “Permainan” berisi permainan dengan pertanyaan – pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif. Permainan ini berbentuk seperti susun kata.
 - 4) Menu “Evaluasi” berisi soal – soal dari keseluruhan materi untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini. Evaluasi ini dikemas dalam bentuk *quiz*.
 - 5) Menu “Profil” berisi tentang data identitas perancang media.
 - 6) Menu “Petunjuk” berisi tentang petunjuk penggunaan aplikasi.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan *software Construct 2*. Media pembelajaran ini berupaya untuk membantu peserta didik belajar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Media ini juga dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik dan meningkatkan

semangat belajar peserta didik, dengan melalui media ini dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

H. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti ketika mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Construct 2*.

2. Bagi Guru

Dapat bermanfaat sebagai tambahan ide dalam membuat media pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar Informatika peserta didik akan meningkat.

I. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna serta dapat menarik minat peserta didik dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif selain itu juga dapat bertahan lama di dalam memori otak karena banyak menggunakan alat indra. Multimedia interaktif

memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi.

2. Keterbatasan

Keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan waktu, dan biaya, sehingga peneliti membatasi materi pelajaran yang akan disajikan yaitu hanya materi algoritma dan faktor lainnya yang mempengaruhi seperti kemampuan dalam menggunakan aplikasi sehingga memerlukan waktu untuk dapat mempelajari dan memahami penggunaan aplikasi *Construct 2*.