

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA DIRECTOR*
UNTUK MATA PEMBELAJARAN TIK KELAS VIII
DI SMPN 6 PALEMBAYAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh
DELIATI
NIM. 1300196**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA DIRECTOR*
UNTUK MATA PEMBELAJARAN TIK KELAS VIII
DI SMP N 6 PALEMBAYAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh
DELIATI
NIM. 1300196

Pembimbing 1

Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing 2

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

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA DIRECTOR*
UNTUK MATA PEMBELAJARAN TIK KELAS VIII
DI SMPN 6 PALEMBAYAN

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh
DELIATI
NIM. 1300196

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018

PERSETUJUAN SKRIPSI

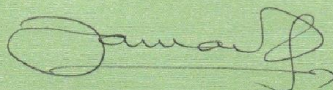
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA DIRECTOR*
UNTUK MATA PEMBELAJARAN TIK KELAS VIII
DI SMPN 6 PALEMBAYAN

Nama : Delliati
NIM/BP : 1300196/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Januari 2018

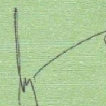
Disetujui oleh :

Pembimbing I



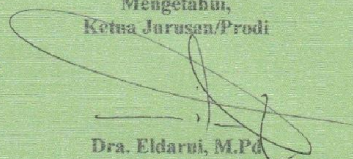
Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarui, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

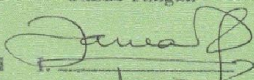
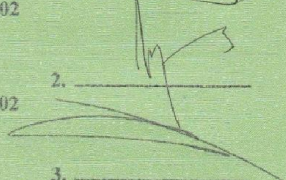
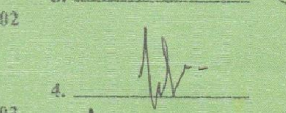
*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
program studi Teknologi Pendidikan jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan
Menggunakan Macromedia Director untuk Mata
Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 6 Palembang

Nama : Delia
NIM/BP : 1300196/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Januari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200312 2 002	2. 
3. Anggota	: Dr. Alwen Benti, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	3. 
4. Anggota	: Dr. Ulfa Rahmi, M. Pd NIP. 19870524 201404 2 003	4. 
5. Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200301 2 014	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deliati
NIM/BP : 1300196/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan
Menggunakan *Macromedia Director* untuk Mata Pelajaran
TIK Kelas VIII di SMPN 6 Palembang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018
Yang menyatakan



Deliati
NIM. 1300196

ABSTRAK

Deliati (2018) : Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Director untuk Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 6 Palembang

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk multimedia pembelajaran TIK, mengetahui kelayakannya, dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran perangkat lunak pengolah kata setelah mengikuti pembelajaran dengan multimedia menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX.2004*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertempat di SMP Negeri 6 Palembang pada bulan September 2017. Subyek penelitian ini adalah guru sebagai ahli materi, dosen KTP FIP UNP sebagai ahli media dan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Palembang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan tes, sedangkan metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah multimedia untuk pembelajaran TIK yang dikemas dalam sebuah CD (*compact disc*). Prosedur pengembangan media yang dilakukan yaitu (1) perencanaan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi produk (validasi revisi), (4) ujicoba terbatas, dan (5) produk akhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif ini berada pada kategori sangat baik. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori sangat baik (85%). Untuk aspek media termasuk dalam kategori sangat baik (96,5%). Selanjutnya, hasil uji coba terbatas praktikalitas penggunaan media berada pada kategori sangat baik (85,6%). Dari hasil uji di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia untuk pembelajaran TIK yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran perangkat lunak pengolah kata. CD Pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar, terbukti hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari skor *pretest* ke *posttest*.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Director untuk Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 6 Palembang”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang program studi Teknologi Pendidikan. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku pembimbing II telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Bapak Drs. Azman, M.Pd dan Nofri Hendri, S.Pd.,M.Pd selaku ahli media yang telah membantu memberikan penilaian dan masukan terhadap multimedia yang penulis buat.

4. Bapak Dr. Alwen Benti, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus penguji ujian skripsi.
5. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan ibu Novrianti, M.Pd selaku dosen penguji ujian skripsi.
6. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
8. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
9. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan BP 2013 terutama TP R A 2013.
10. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
H. Pentingnya Pengembangan.....	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
J. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
b. Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Pengembangan Media	18
2. Pengertian Multimedia Interaktif.....	19
a. Model-Model Multimedia Interaktif.....	20
b. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	21
3. <i>Macromedia Director MX.2004</i>	22

a.	Pengertian <i>Macromedia Director MX.2004</i>	22
b.	Keunggulan <i>Macromedia Director MX.2004</i>	23
c.	Tampilan <i>Macromedia Director MX.2004</i>	24
4.	Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	25
a.	Pengertian TIK	25
b.	Fungsi dan Tujuan Pembelajaran TIK	26
c.	Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK	27
5.	Validitas dan Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	27
a.	Validitas	27
b.	Praktikalitas.....	29
c.	Efektifitas	30
B.	Penelitian yang Relevan	31
C.	Kerangka Konseptual	32
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	34
A.	Jenis Pengembangan	34
B.	Model Pengembangan.....	34
C.	Prosedur Pengembangan.....	36
1.	Pengumpulan Data.....	36
2.	Desain Produk.....	37
3.	Pengembangan Desain Produk	41
4.	Validasi dan Revisi	41
5.	Uji Coba Produk	42
6.	Produk Akhir.....	43
D.	Instrumen Pengumpul Data	43
1.	Dokumentasi	43
2.	Penggunaan Test	43
3.	Metode Angket (<i>Questionnaire</i>)	43
E.	Teknik Analisis Data	47
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A.	Hasil Pengembangan.....	50
1.	Pengumpulan Data	50

2. Desain Produk	52
3. Pengembangan Desain Produk.....	53
4. Validasi dan Revisi	53
5. Uji Coba Produk.....	56
6. Produk Akhir	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian	57
1. Hasil Uji Validitas.....	57
2. Hasil Uji Praktikalitas pada Siswa	60
3. Hasil Uji Efektifitas.....	62
C. Pembahasan.....	63
1. Pengumpulan Data	63
2. Desain Produk	64
3. Pengembangan Desain Produk.....	64
4. Validasi dan Revisi	64
a. Validasi oleh Ahli	64
b. Revisi Produk Multimedia Pembelajaran	66
5. Tahap Uji Coba Produk.....	68
6. Hasil Produk Akhir	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR RUJUKAN	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator penilaian ahli materi	44
2. Indikator penilaian ahli media.....	45
3. Indikator uji coba praktikalitas untuk siswa.....	46
4. Range presentase dan kriteria kualitatif program.....	49
5. Hasil penilaian validitas ahli materi	128
6. Presentase kelayakan aspek materi	48
7. Hasil penilaian validitas ahli media	129
8. Presentase kelayakan aspek media.....	50
9. Hasil data uji coba praktikalitas oleh siswa	130
10. Presentasi praktikalitas multimedia pembelajaran TIK	61
11. Hasil uji coba efektifitas oleh siswa.....	131
12. Revisi produk multimedia pembelajaran	66
13. Hasil akhir validitas dan praktikalitas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>macromedia director mx.2004</i>	24
2. Bagan prosedural pengembangan yang digunakan peneliti adaptasi dari Borg & gall	35
3. Tampilan awal multimedia pembelajaran	37
4. Tampilan standar kompetensi	38
5. Tampilan kompetensi dasar	38
6. Tampilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	39
7. Tampilan materi tentang perangkat lunak pengolah kata	39
8. Tampilan halaman evaluasi/latihan.....	40
9. Tampilan video ynag bersangkutan dengan materi pelajaran	40
10. Tampilan halaman utama aplikasi <i>macromedia director</i>	53
11. Tampilan halaman cast untuk pembuatan multimedia.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	80
2. Storyboard	81
3. Silabus Pembelajaran TIK.....	84
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	85
5. Surat Penugasan	114
6. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	115
7. Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Kecamatan	116
8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	117
9. Angket Uji Validitasoleh Ahli Materi.....	118
10. Angket Uji Validitasoleh Ahli Media	121
11. Angket Ujicoba Praktikalitas oleh Siswa	125
12. Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Materi	128
13. Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Media.....	129
14. Hasil UjicobaPraktikalitas Oleh Siswa	130
15. Hasil Uji Efektifitas Oleh Siswa	131
16. Kisi-Kisi Soal TIK Semester Ganjil.....	132
17. Soal Tes.....	135
18. Lembar Jawaban Siswa	140
19. Dokumentasi	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan mempunyai banyak wawasan serta pengetahuan yang dapat ia gunakan dan terapkan dalam kehidupannya baik dimasa sekarang maupun di masa depan. Sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 bab 1, pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadia, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan dan merupakan salah satu penentu keberhasilan pendidikan. Kurikulum sangat perlu untuk diperhatikan di masing masing satuan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional

Pendidikan. Guru dan sekolah diberikan kebebasan untuk mengembangkannya penyusunan KTSP oleh sekolah dimulai tahun ajaran 2007/2008 dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk pendidikan dasar, dan menengah.

Pendidikan tidak luput dari suatu proses penting yang sering disebut dengan belajar. Belajar bisa didefinisikan sebagai sebuah proses yang dijalani oleh seseorang dari sebuah ketidaktahuan menjadi tahu. Belajar juga merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mencari tahu informasi dan mendapatkan manfaat dari apa yang telah dilakukan. Belajar juga merupakan perubahan dalam tingkah laku.

Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, salah satunya adalah motivasi. Motivasi dalam proses belajar berperan sebagai daya penggerak di dalam diri seseorang yang nantinya akan menimbulkan serta mengarahkan seseorang tersebut untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Siswa yang telah mampu memotivasi dirinya sendiri cenderung akan lebih fokus dalam kegiatan belajar karena biasanya siswa tersebut mempunyai rasa ingin tahu yang cukup tinggi serta mempunyai kesadaran bahwa dirinya membutuhkan pelajaran tersebut. Siswa ini bahkan tidak peduli terhadap gangguan yang ada disekitarnya dan tetap dapat memfokuskan dirinya terhadap satu hal saja.

Namun bagi beberapa siswa yang lebih sering asyik sendiri serta belum mampu fokus terhadap kegiatan belajar, perlu adanya koreksi lebih lanjut dalam proses belajar mengajar tersebut khususnya oleh orangtua terlebih lagi guru. Koreksi lebih lanjut ini diharapkan mampu memberikan suatu motivasi yang akan sangat membantu siswa untuk dapat lebih fokus terhadap pelajaran. Guru sebagai sumber informasi harus memikirkan cara untuk dapat membangkitkan motivasi siswa.

Untuk menghadapi siswa yang dapat dikatakan belum mampu memotivasi dirinya sendiri ini, menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru. Hal ini terkait dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan bahwa : “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Untuk dapat menjadi pendidik profesional tentunya guru harus siap menghadapi siswa yang seperti ini. Guru harus mampu memotivasi siswa tersebut. Dalam memotivasi siswa, tentu guru perlu menggunakan strategi belajar yang sesuai.

Strategi belajar yang digunakan dalam memotivasi siswa harus bersifat kreatif dan inovatif. Terkait dengan hal tersebut, pemilihan media pembelajaran juga harus mampu mendorong siswa lebih aktif. Dalam definisinya, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 6 Palembang observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2017, masih terdapat beberapa keluhan dari guru untuk penanaman konsep dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Keluhan itu diantaranya adalah sulitnya guru memilih media pembelajaran yang praktis, efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik di kelas. Media yang digunakan oleh guru hanya bisa digunakan disaat proses belajar mengajar saja. Selain itu, di sekolah yang telah memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer, jumlah komputer sebanyak 20 unit yang tidak mencukupi sebanyak siswa yaitu 40 orang, membuat siswa tidak bisa melakukan praktek dengan maksimal. Dikarenakan siswa harus bergantian mengerjakan project atau latihannya.

Sementara media yang tersedia di sekolah umumnya berupa modul dan buku paket yang menurut analisis guru, modul sangat sempit kedalaman materinya, proses pembelajaran belum berjalan efektif dan media yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga kurangnya kemungkinan siswa dapat belajar mandiri. Dalam usaha pemanfaatan media sebagai alat bantu dan keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Semakin konkret pembelajaran yang diselenggarakan dan dirasakan oleh peserta didik maka pembelajaran akan semakin efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta menambah tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, guru juga harus memerhatikan berbagai hal. Media pembelajaran yang digunakan harus komunikatif serta mampu menarik perhatian siswa. Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran.

Memilih media pembelajaran guru juga mengikuti perkembangan yang ada saat ini termasuk perkembangan teknologi. Teknologi yang semakin berkembang dan semakin dekat dengan anak-anak tentunya akan mampu memberikan ketertarikan bagi mereka. Teknologi memegang peranan yang penting dalam menyampaikan informasi baik dalam bentuk teks, gambar, maupun suara kepada pengguna diseluruh dunia. Salah satu perkembangan teknologi mampu mewujudkan suatu bentuk media yang dinamakan multimedia.

Multimedia merupakan salah satu wujud media pembelajaran yang mempunyai keunggulan. Dengan multimedia, guru dapat menampilkan lebih banyak objek dalam gambar beserta suara. Selain itu, multimedia juga mampu memberikan motivasi bagi siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran adalah *Macromedia Director mx.2004*. *Macromedia Director mx.2004* merupakan aplikasi yang mampu mengelola gambar, suara serta video dan dilengkapi dengan fasilitas yang memungkinkan pembuatan evaluasi dengan *skoring*. Selain itu, aplikasi

ini dapat digunakan untuk membuat berbagai animasi dan membuat media *self-contained* yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri tanpa harus didampingi oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Director untuk Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 6 Palembang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah :

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang praktis, efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik di kelas dalam proses pembelajaran.
2. Media yang digunakan guru hanya dapat digunakan pada saat proses PMB, dan tidak memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.
3. Multimedia dapat membuat siswa belajar mandiri dengan sifatnya yang fleksibel, melayani kecepatan belajar individu (*self-pacing*), kaya isi (*content rich*), dan komunikatif dua arah (interaktif).

C. Batasan Masalah

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

1. Pembuatan multimedia untuk pembelajaran TIK dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX.2004* dengan variasi *Macromedia Dreameaver* dan *swift 3D*.
2. Materi yang dipilih untuk penelitian pengembangan ini adalah materi tentang perangkat lunak pengolah kata (semester I / ganjil).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi permasalahan di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah tentang pengembangan media pembelajaran dengan *Macromedia Director MX 2004* yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang valid?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas multimedia untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ditinjau dari aspek materi dan media?
3. Bagaimana efektifitas multimedia untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ditinjau dari uji coba?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran dengan *Macromedia Director MX2004* yang tepat digunakan sebagai pendukung pembelajaran materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Mengetahui kelayakkan multimedia pembelajaran dengan *Macromedia Director MX 2004* untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengetahui efektifitas multimedia untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ditinjau dari ujicoba subjek.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Director MX 2004* ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas yang tentunya terkait dengan mutu kelulusan siswa.
 - b. Sebagai dokumen untuk lebih mengembangkan desain pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai media atau alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .
 - b. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

- b. Sebagai sarana pendorong motivasi yang kaitannya meningkatkan hasil belajar.
- 4. Bagi Penulis, memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar multimedia dalam bentuk CD pembelajaran dengan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* untuk mata pelajaran TIK yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti di dalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu multimedia pembelajaran TIK dengan spesifik produk sebagai berikut:

1. Dari aspek isi/materi multimedia ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP kelas VIII dalam memahami materi tentang perangkat lunak pengolah kata.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan soal tes evaluasi dari materi tentang perangkat lunak pengolah kata.
3. Dari aspek multimedia, multimedia pembelajaran ini memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX.2004*.
 - b. Media yang dikembangkan dalam bentuk multimedia.

- c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
- 1) Pada bagian awal program akan terdapat gambar kartun dan animasi kalimat pembuka “selamat datang di multimedia pembelajaran TIK”. Pada bagian kiri atas terdapat kalimat “ayo belajar TIK bersama. Di bawah kalimat pembuka terdapat tombol *enter* untuk lanjut ke halaman berikutnya disertai suara narrator dan instrumen.
 - 2) Pada *frame* kedua yaitu halaman “*home*” atau “beranda” terdapat animasi logo UNP pada bagian sudut kanan atas dan kalimat animasi multimedia interaktif perangkat lunak pengolah kata. Pada sudut kiri atas terdapat kalimat ayo belajar TIK bersama. Sudut kanan bawah terdapat gambar kartun siswa SMP. Pada halaman ini terdapat 7 tombol yaitu, petunjuk, profil, tujuan, SK-KD, materi, evaluasi dan video. Halaman ini juga disertai dengan suara instrument.
 - 3) Pada halaman petunjuk terdapat kalimat “ayo belajar TIK bersama” pada bagian kanan atas, logo UNP di sudut kiri atas. Halaman ini berfungsi untuk mempermudah pengguna untuk memasuki halaman program yang disertai dengan kemana arah halaman masing-masing tombol jika di klik. Kemudian pada halaman ini terdapat tombol *next*, *back*, *home* dan *exit*. Halaman ini diiringi dengan musik instrument dan suara narrator.

- 4) Pada halaman profil, disajikan biodata singkat pengembang media. Terdapat tombol *home*.
- 5) Pada halaman tujuan dan SK-KD akan disajikan tujuan dari pembelajaran dan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada materi perangkat lunak pengolah kata. Terdapat tombol *next*, *back*, *home* dan *exit* diiringi dengan musik instrumen.
- 6) Pada halaman materi akan ditampilkan animasi “perangkat lunak pengolah kata” paling atas, dibawah akan muncul sub-sub materi secara perlahan-lahan. Sudut kiri atas terdapat animasi logo UNP, sudut kanan atas terdapat tombol *exit*, dan sudut kanan bawah terdapat tombol *home*. pada haman ini terdapat kalimat perintah “klik salah satu sub materi untuk memasuki program” dan diiringi musik instrumen.
- 7) Pada halaman soal evaluasi disajikan soal-soal terkait dengan materi yang dibahas. Soal disajikan sebagai evaluasi keberhasilan siswa dalam memahami materi. Soal yang disajikan berupa pilihan ganda. Siswa diharuskan untuk menjawab sampai benar untuk melanjutkan ke soal berikutnya. Pada halaman ini tidak terdapat tombol *next*, *back*, *home*, dan *exit*, karena dapat mengganggu konsentrasi siswa saat menjawab soal.

- 8) Setelah soal dikerjakan, maka akan muncul tombol skor untuk memasuki halaman skor siswa yang telah menjawab soal. Terdapat tombol home dan diiringi musik instrument.
- 9) Pada halaman video, ditampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran perangkat lunak pengolah kata. Terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman beranda.
- 10) Pada halaman penutup ditampilkan pilihan kepada pengguna untuk keluar ya atau tidak.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran TIK ini dapat memberikan pembelajaran kepada siswa lebih interaktif, pembelajaran dapat lebih menarik, siswa dapat menemukan pengetahuan baru dengan pengalaman langsung secara interaktif, peran guru berubah kearah positif, artinya tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar, memberikan rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir, meningkatkan pemahaman terhadap materi, produktif dalam berpikir kreatif dan siswa menjadi lebih terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Pengembangan multimedia dengan aplikasi *Macromedia Director MX* 2004 untuk mata pelajaran TIK ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah TIK dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar TIK yang dirancang. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan bahan ajar

multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi dan tutorial.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia Interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun permasalahannya, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Materi pada bahan ajar multimedia interaktif dibuat satu semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada pembelajaran perangkat lunak pengolah kata atau semester ganjil.

J. Definisi Operasional

1. Multimedia

Multimedia adalah kombinasi berbagai media yang dapat dimanfaatkan secara harmonis dan terintegrasi sehingga menghasilkan suatu program yang sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut maka hal ini disebut multimedia interaktif.

2. *Macromedia Director MX 2004*

Macromedia Director MX 2004 adalah merupakan suatu program untuk membantu seseorang dalam membuat animasi atau multimedia yang interaktif. *Macromedia Director MX* memiliki fasilitas pengaturan untuk membuat suatu animasi per *frame* dan animasi tiga dimensi.

3. Validitas Media

Validitas media merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kevalidan media yang dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

4. Praktikalitas Media

Praktikalitas media adalah suatu acuan yang menunjukkan keterpakaian media, kemudahan memakai dan menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII semester ganjil materi tentang perangkat lunak pengolah kata.

5. Efektifitas Media

Keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar.