

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**DIPA SATRIADI WIRYA PUTRA
1304784/2013**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *ADAPTIVE MEDIA STUDIO* PADA MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VII SMP

Nama : Dipa Satriadi Wirya Putra
Nim/BP : 1304784/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Palang, 1 Februari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Zulfarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198705 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Diperhatikan di Depan Tim Penguji Skripsi:
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio* Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas VII SMP

Nama : Dipi Satriadi Wiryia Putra
Nim/BP : 1304784/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Februari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dra. Zuliani, M.Pd NIP. 19590727 198505 2 001	
Sekretaris	Nofri Headi, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	1. Drs. Syafiq, M.Pd NIP. 19600414 198405 1 004	
	2. Dr. Feni Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	3. Dr. Anna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 007	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dipa Satriadi Wirya Putra
Nim/BP : 1304784/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio* Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas
VII SMP

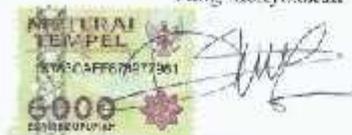
Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim pengaji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, 1 Februari 2018

Yang menyatakan



Dipa Satriadi Wirya Putra

ABSTRAK

Dipa Satriadi Wirya Putra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII SMP.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* merupakan upaya untuk siswa agar dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, siswa dan media yang digunakan, sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan media interaktif ini dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Uji validitas produk dilakukan oleh empat orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i SMPN 18 Padang tahun ajaran 2017/2018 pada semester 1. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 20 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan "**Sangat Valid**" untuk digunakan dengan jumlah rata-rata penilaian yaitu 4,82. Hasil validasi penilaian oleh dua orang ahli materi juga dikategorikan "**Sangat Valid**" untuk digunakan dengan jumlah rata-rata penilaian yaitu 4,53. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media pembelajaran interaktif berada pada kategori "**Sangat Praktis**" digunakan dengan rata-rata keseluruhan 4,55. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dan praktis digunakan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII SMP”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan 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. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra Zuliarni, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, S.Pd M.Pd. selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T dan Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Nurliati, S.Pd dan Ibu Warnita S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Nazir, M.M selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 18 Padang.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 18 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Ibu dan ayah yang telah membiayai dan berdoa serta berjuang untuk keberhasilan anak-anaknya.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan terutama sekali Rafif Rawisfi yang telah membantu penulis selama penelitian.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2018

Dipa Satriadi Wirya Putra
Nim. 1304784

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Batasan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Manfaat Media Pembelajaran	14
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	15
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
B. Media Interaktif	21
1. Pengertian Media Interaktif.....	21

2. Format Media Interaktif	22
3. Keuntungan Media Interaktif	24
C. <i>Autoplay Media Studio</i>	24
1. Pengertian <i>Autoplay Media Studio</i>	24
2. Keunggulan <i>Autoplay Media Studio</i>	25
D. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	27
1. Pengertian Kewarganegaraan.....	27
2. Kompetensi Inti Pembelajaran	28
3. Kompetensi Dasar Pembelajaran	29
E. Keterkaitan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Autoplay Media Studio</i> dengan Mata Pelajaran PKN	30
F. Validitas Praktikalitas dan Efektifitas.....	31
G. Kajian Penelitian yang Relevan	34
H. Kerangka Konseptual	35

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan.....	41
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
E. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	55
B. Revisi Produk.....	81
C. Pembahasan	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	48
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	50
3. Kisi-Kisi Angket Instrumen Siswa.....	51
4. Kriteria Interpretasi Skor.....	54
5. Hasil Penilaian Ahli Media I.....	68
6. Hasil Penilaian Ahli Media II	70
7. Jumlah Rata-Rata Penilaian Kedua Ahli Media.....	72
8. Hasil Penilaian Ahli Materi I	73
9. Hasil Penilaian Ahli Materi II.....	75
10. Jumlah Rata-Rata Penilaian Kedua Ahli Materi	77
11. Perhitungan Uji Coba Praktikalitas Pada Siswa.....	79
12. Hasil Data Uji Praktikalitas Pada Siswa	80
13. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jendela <i>Autoplay Media Studio</i>	25
2. Hasil Rancangan Awal Media.....	27
3. Kerangka Pikir Penelitian	37
4. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	40
5. Tampilan Awal <i>Autoplay Media Studio</i>	61
6. Tampilan <i>New Project</i>	61
7. Langkah <i>Import File background</i> pada <i>layer project</i>	62
8. Lokasi Komponen alat untuk <i>Import File</i>	63
9. Hasil <i>Import File</i>	63
10. <i>Quick Action</i>	64
11. Langkah-Langkah Melakukan Lompatan <i>Slide</i>	64
12. Langkah-Langkah Memasukan <i>Audio</i>	65
13. Langkah-Langkah Memasukan <i>Script</i>	65
14. Langkah Melakukan <i>Publish Rancangan Media</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	93
2. Storyboard	94
3. Silabus	99
4. Penilaian Ahli Media I	110
5. Penilaian Ahli Media II	113
6. Penilaian Ahli Materi I	116
7. Penilaian Ahli Materi II	119
8. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa	122
9. Dokumentasi Penelitian	134
10. Surat Penugasan	141
11. Surat Izin Penelitian dari Kampus	142
12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	143
13. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sudah tentu tidak terlepas dari tujuan pendidikan di Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945. Sebab pendidikan Indonesia yang dimaksud di sini ialah pendidikan yang dilakukan di bumi Indonesia untuk kepentingan bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Pendidikan juga merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketakwaan manusia.

Sampai saat ini pemerintah terus melakukan pembenahan dalam dunia pendidikan. Berbagai kebijaksanaan tentang pendidikan terus dirumuskan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Unsur-unsur yang ada dalam pendidikan adalah komunikasi, kesengajaan, kewibawaan, normatif, norma sosial, prinsip didaktif, unsur anak dan unsur kedewasaan. Masalah dasar dan tujuan pendidikan adalah merupakan suatu masalah yang sangat fundamental

dalam pelaksanaan pendidikan. Sebab dari dasar pendidikan itu akan menentukan corak dan isi pendidikan. Dan dari tujuan pendidikan akan menentukan ke arah mana anak didik itu dibawa. Mengingat sangat pentingnya pendidikan itu bagi kehidupan bangsa dan Negara, maka hampir seluruh Negara didunia ini menangani secara langsung mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan.

Perkembangan dunia teknologi saat ini, berkembang dengan begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenapaspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software teknologi*) yang berbentuk cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan (Suparman & Zuhairi, 2004: 345-346).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tersebut menuntut guru untuk dapat memanfaatkan hasil-hasil teknologi tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran Penggunaan media juga harus disesuaikan, oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan siswa secara interaktif, karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru. Menurut Arsyad (1997:15) menyatakan bahwa "dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran". Oleh sebab itu metode pembelajaran dan media pembelajaran saling berkaitan satu sama lainnya. Pemilihan salah satu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalam Pembelajarannya menggunakan *Aplikasi Autoplay MediaStudio* merupakan hal yang baru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran, memuat materi sesuai silabus atau latihan yang di berikan oleh guru.

Pentingnya pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting juga apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer terutama dalam pembelajaran. Kehadiran beraneka ragam aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, audio dan *video* menjadikan penyampaian isi atau materi lebih dinamis, kreatif, dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah Media interaktif.

Guru merupakan seorang *fasilitator*, sebagai *fasilitator* guru sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran. Disini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan Media interaktif diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada sistem media yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, dan *sound*. Salah satu media

interaktif yang dapat dirancang oleh guru adalah dengan menggunakan *Aplikasi Autoplay Media Studio*

Autoplay media studio merupakan perangkat lunak pembuat multimedia dengan mengintegrasikan beberapa tipe media misalnya gambar, suara, musik video, dan teks kedalam persentasi yang akan dibuat semenarik mungkin. Dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* siswa dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, siswa dan media yang digunakan, dan siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan interaktif ini dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menyampaikan konsep tersebut secara menarik, sehingga siswa termotivasi dan dapat dengan mudah memahaminya.

Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan di kelas VII, pembelajaran yang biasa dilaksanakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan LKS dan buku paket saja sebagai sumber belajar, dan guru hanya memanfaatkan media gambar yang diambil dari internet. Selain itu guru juga kesulitan dalam merancang media interaktif. Untuk itu perlulah bagi guru untuk menggunakan media yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu berupa Media Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan terutama di dalam pembelajaran, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di kelas VII SMP yaitu :

1. Guru menggunakan metode ceramah selama pembelajaran.
2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai *fasilitator*.
3. Pembelajaran hanya terfokus pada penggunaan buku paket dan LKS.
4. Dari segi media guru hanya menggunakan media gambar yang diambil dari internet.
5. Kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif.
6. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Interaktif yang valid pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ?
2. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP. Maka penulis memfokuskan penelitian ini pada :

1. Hasil Media Interaktif yang dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP.
2. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas VII SMP.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Media Interaktif dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif yang praktis dan menarik pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.
3. Menghasilkan produk media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran interaktif dengan materi mata Pelajaran Kewarganegaraan untuk kelas VII SMP. Menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* yang hasilnya berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik :

1. Dari aspek isi/materi media pembelajaran interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP.
2. Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi/ *Autoplay Media Studio* dan *Adobe Photoshop* untuk pembuatan latar belakang (*Background*) agar tampak menarik.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan “Lanjut” untuk melanjutkan program dan “Keluar” untuk keluar dari program.
 - 2) Pada halaman awal (home) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: KI / KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) , Materi, *Video* Pembelajaran, *profil*, petunjuk penggunaan, Soal Test Kompetensi dan Keluar.

- a) Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KD, yang disajikan dalam bentuk media interaktif.
- c) Menu “Soal Test Kompetensi” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi.
- d) Menu “*Video Pembelajaran*” berisi tentang uraian materi yang saling berkaitan.
- e) Menu “*Profil*” berisi Identitas perancang media.
- f) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat banyak konsep dan butuh pemahaman mendalam yang membuat siswa memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini materi dikonsep sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan ini dirancang dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, program interaktif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal itu merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan aplikasi *Autoplay media studio* ini diasumsikan dapat :

1. Memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran.
2. Memberikan kemudahan pada siswa dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
4. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Kemampuan peneliti dalam menggunakan aplikasi *Autoplay media studio* masih terbatas, sehingga materi hanya dibatasi sampai mid semester.
2. Uji efektifitas masih perlu dilanjutkan dan dilakukan lagi untuk mendapatkan hasil efektifitas yang lebih baik.
3. Hasil produk untuk pergerakan *slide* sedikit kaku.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan, pertimbangan dan suatu hal baru dalam rangka menumbuhkembangkan karakter siswa serta meningkatkan pencapaian kompetensi belajar.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.