

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII MTsN/ SEDERAJAT**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

Elahi Amamersa

14004061 / 2014

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

2018

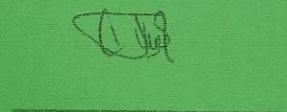
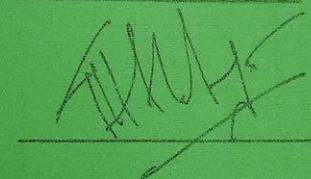
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran
IPS Kelas VIII MTsN/Sederajat
Nama : Elahi Amamersa
NIM/BP : 14004061/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 198405232008 12 1 003	

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

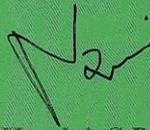
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII MTSN/SEDERAJAT**

Nama : Elahi Amamersa
NIM/BP : 14004061/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2019

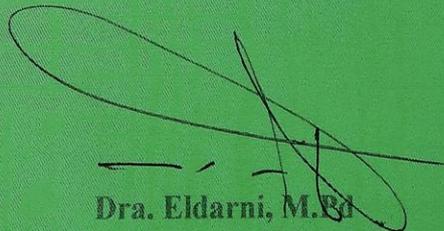
Disetujui Oleh:

Pembimbing



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

Ketua Jurusan



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elahi Amamersa
NIM/BP : 14004061/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran
IPS Kelas VIII MTsN/Sederajat**

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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2019
Yang Menyatakan



Elahi Amamersa
NIM. 14004061

ABSTRAK

Elahi Amamersa (14004061): Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN

Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII MTsN merupakan salah satu hal yang dilakukan agar siswa mempunyai pengalaman belajar yang berbeda dari yang biasa mereka dapatkan. Multimedia interaktif ini juga menjadi salah satu cara agar siswa lebih termotivasi serta dapat mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi agar siswa lebih fokus lagi dalam pembelajaran dan mengingat hal yang penting pada materi pembelajaran.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas diberikan kepada 30 orang siswa MTsN 3 Kabupaten Lima Puluh Kota untuk menguji kepraktisan multimedia yang telah dirancang bagi siswa.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan valid dengan persentase 84,89% dan 87,78%. Hasil validitas oleh ahli materi mendapatkan persentase 93,93% dikategorikan sangat valid. Selanjutnya hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk multimedia interaktif berada pada kategori praktis dan layak digunakan dengan nilai rata-rata 4,50 dengan kriteria "sangat praktis". Hasil uji efektifitas diperoleh t_{hitung} sebesar 7,099 kemudian dilihat t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 30-1 = 29$ α 0,05 maka t_{tabel} adalah 2,045. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan multimedia interaktif. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata kunci : Multimedia, Interaktif, Pengembangan, IPS

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN/Sederajat**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP Ibu Dra. Eldarni, M.Pd.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Inang Gusmayanti, S.Pd yang telah memberikan izin dan motivasi kepada penulis dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
6. Ayah Afdil dan Ibu Titin Hanora yang telah memberikan bimbingan, motivasi, doa, kasih sayang serta pengorbanan yang begitu besar sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Adik Taufik Jaidi, M. Arif Fadilah dan Laila Rahma yang selalu mendukung, mendoakan serta memberikan semangat kepada peneliti.
8. Kemal Arif Ismail yang memberikan dorongan, memotivasi, dan menguatkan peneliti agar tidak patah semangat sehingga skripsi ini berjalan dengan baik.
9. Sri Maryanti, SE, Rahmaiti Arnia Sukma, Rahmi Rane Afri dan Eka Nola Putri, S.Pd yang selalu menjadi tempat bercerita berkeluh kesah, memberi semangat serta memberikan solusi kepada peneliti.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, November 2018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk	7
F. Pentingnya Pengembangan.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Produk.....	9
H. Manfaat Pengembangan	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
B. Multimedia Interaktif.....	17
C. Pembelajaran IPS.....	22
D. Peran Teknologi Pendidikan.....	25
E. Kawansan Teknologi Pendidikan	25
F. Langkah-langkah Pembuatan Multimedia Interaktif.....	26
G. Validitas, Praktikalitas, Efektifitas	27
H. Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	

A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan.....	33
D. Instrument Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	42
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	46
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	56
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75
 DAFTAR PUSTAKA	76
 LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan skala Skor pada Skala <i>Likert</i>	39
2. Teknik Analisis Data Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	46
3. Hasil Validasi Materi Multimedia Interaktif.....	57
4. Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif	58
5. Hasil validasi media Multimedia Interaktif.....	60
6. Rata-rata Penilaian Validasi Ahli Media.....	61
7. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Interaktif	66
8. Hasil Penilaian Praktikalitas Multimedia.....	68
9. Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttes</i> Siswa	69
10. Penilaian Produk Multimedia Interaktif	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
11. Bagan Model Pengembangan Menurut Brog & Gall.....	33
12. <i>Open File Project</i>	49
13. Tampilan Awal <i>Powerpoint 2016</i> Setelah Dibuka.....	49
14. Kerangka Awal Multimedia Interaktif.....	50
15. <i>Icon</i> yang Digunakan	50
16. Pendahuluan dalam Media	51
17. Materi Informasi Negara dalam Media	52
18. Video Sebagai Materi Tambahan untuk Siswa	52
19. Tampilan Profil Peneliti	53
20. Tampilan Transitions yang Digunakan	53
21. Tampilan Jendela <i>Insert Pictur</i>	54
22. <i>Font</i> Sebelum Direvisi	62
23. <i>Font</i> Setelah Direvisi.....	63
24. Tampilan Awal Sebelum Direvisi.....	64
25. Soal Latihan Sebelum Direvisi.....	64
26. Soal Latihan Setelah Direvisi.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
27. <i>Flowchart</i>	78
28. <i>Storyboard</i>	79
29. Silabus	84
30. RPP.....	88
31. Surat Izin Penelitian	102
32. Validasi Media	103
33. Validasi Materi.....	109
34. Praktikalitas Siswa	112
35. Dokumentasi	118
36. Surat Balasan Sekolah Tempat Penelitian.....	119
37. T Tabel.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan perkembangan seseorang baik itu perkembangan fisik, mental, intelektual, spiritual, keterampilan dan sikap seorang sebagai sumber daya manusia yang akan berperan penting dalam memajukan diri serta bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, kemampuan seorang akan meningkat terutama pada era globalisasi serta jika memasuki dunia kerja nantinya.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting. Tanpa pendidikan yang baik, suatu negara tidak berarti apa-apa. Oleh sebab itu, mutu pendidikan harus ditingkatkan dengan baik.

Teknologi terus berkembang pesat, manusia dituntut untuk lebih baik dalam segala hal. Munculnya teknologi yang pesat saat ini membuat revolusi besar terhadap kemajuan zaman. Semua pekerjaan menjadi lebih mudah dan murah. Demikian pula pada pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Beberapa variasi metode digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik semakin maju dan canggih. Ini berbeda sekali dengan keadaan sebelum teknologi semakin maju seperti sekarang, di mana sistem belajar masih sangat sederhana dan tidak banyak menggunakan media teknologi. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan

media pembelajaran di masa yang akan datang harus direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan.

Proses pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Kegiatan tersebut melibatkan peserta didik dan guru. Pada proses pembelajaran terhadap interaksi antara guru dan siswa sebagai peserta didik. Guru mempunyai peran penting saat berlangsungnya pembelajaran. Tugas guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tidak menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran melainkan sebagai subjek pembelajaran, sehingga siswa yang tidak pasif dan dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan bidang yang dipelajari. Oleh karena itu, guru harus memahami materi yang disampaikan kepada siswa. Memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar.

Guru harus berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat sendiri media yang menarik, kreatif dan inovatif serta murah dan efisien, dengan tidak menolak kehadiran alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan hal yang sangat perlu digunakan guru dalam setiap pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan guru dalam proses pembelajaran,

karena media pembelajaran berperan dalam transformasi ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik. Apabila media pembelajaran tidak tepat guna maka akan berdampak buruk terhadap perhatian, motivasi, aktifitas, semangat dan hasil belajar.

Multimedia dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa memahami setiap materi yang disampaikan guru, karena pembelajaran dengan multimedia menggunakan bermacam-macam media seperti teks, gambar, animasi, film audio yang digunakan secara bersamaan, bermacam-macam media yang digunakan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik. Multimedia dalam pembelajaran didesain secara khusus melalui proses perencanaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

Mata pelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan pada keberanian dan minat mengemukakan pendapat dan ikut serta mencari solusi permasalahan di masyarakat (Sosial). Siswa dapat menggunakan cara-cara belajar mereka menurut keadaan dan kemampuan serta kebiasaannya. Menganalisis keadaan lingkungan masyarakat disekitar mereka serta memberikan kontribusi dan melatih kemampuan mereka berkomunikasi. Pada pembelajaran IPS guru harus mampu menciptakan suasana yang kondusif sehingga dapat membuat siswa aktif dan mandiri selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara individu maupun kelompok, menerapkan pembelajaran IPS ini dalam lingkungan sosial masing-masing siswa.

Studi pendahuluan dengan melakukan observasi pada tanggal 26 September 2018 dan wawancara di salah satu MTsN di Kab. Lima Puluh diperoleh informasi bahwa, media penunjang pembelajaran yang dipergunakan guru yaitu *text book*, buku paket dan LKS. Penggunaan alat bantu tersebut sudah baik dan optimal, namun seperti yang saya lihat dalam proses pembelajaran sedang berlangsung masih terlihat siswa yang belum sepenuhnya fokus pada pembelajaran.

Penelitian dilakukan selama satu bulan yaitu dari tanggal 26 September 2018 sampai dengan 20 Oktober dapat saya simpulkan bahwa aktifitas yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung masih belum menggunakan media , yang diterapkan yaitu guru menjelaskan materi dikelas dan setelah itu siswa diminta mengerjakan soal pada buku paket serta LKS. Setelah perbincangan panjang dengan guru mata pelajaran mengenai proses pembelajaran yang saya lihat, saya berencana merancang sebuah multimedia interaktif yang menarik dan diharapkan mampu menambah keaktifan siswa serta fokus siswa dalam setiap pembelajaran.

Tersedianya perangkat multimedia di sekolah guru diharapkan mampu memanfaatkan dan berkreasi. Selanjutnya guru dan siswa dapat menggunakan laboratorium dan perangkat yang ada untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan Multimedia Interaktif adalah salah satu upaya yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan aktif dan kreatif.

Pelajaran IPS bertujuan agar dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengatasi masalah sosial, sebab pendidikan IPS memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk memperoleh bekal pengetahuan tentang harkat dan martabat manusia sebagai makhluk sosial, keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut dan mampu bersikap berdasarkan nilai dan norma sehingga mampu bermasyarakat.

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat, sehingga sudah seharusnya guru menggunakan media sebagai alat pendukung pembelajaran, maka diperlukan semua faktor yang mendukung terciptanya kebiasaan bagi guru atau penggunaan agar adanya pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satunya dengan membiasakan guru memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media yang bagus dalam pembelajaran, agar terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN/Sederajat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS belum terlaksana secara optimal, karena Pembelajaran cenderung monoton dan jarang menggunakan media penunjang.

2. Masih kurangnya perhatian guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPS.
3. Belum digunakannya multimedia interaktif dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII MTsN secara optimal.

C. Rumusan Masalah

Untuk Mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini penulis merumuskan hal-hal sebagai berikut;

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII MTsN.
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia interaktif pada kelas VIII MTsN
3. Bagaimana efektivitas pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII MTsN .

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk ;

1. Menghasilkan multimedia interaktif IPS kelas VIII yang valid sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Menghasilkan multimedia interaktif IPS kelas VIII yang praktis bagi peserta didik.
3. Menghasilkan multimedia interaktif IPS kelas VIII yang efektif digunakan bagi peserta didik.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya pengembangan media pembelajaran dapat berupa topik-topik materi ajar, kemudian dilengkapi dengan penampilan video ,audio, serta hiburan yang merangsang siswa menjadi fokus dengan materi yang dibahas yaitu:

1. Program multimedia ini merupakan program multimedia yang interaktif. Sebagai program pembelajaran maka didalamnya memuat komponen-komponen pembelajaran yang mampu membimbing dan menuntun proses belajar pemakainya secara interaktif.
2. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *PowerPoint 2016*.
3. Aplikasi pendukung dalam pengembang media ini adalah *Microsoft Visual Basic for Application* yang merupakan bawaan dari *PowerPoint 2016* untuk membuat latihan yang disajikan dalam bentuk kuis, *Adobe Photoshop* untuk membuat beberapa desain background.
4. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk *Compact Disk (CD)* dan softcopy sesuai kebutuhan guru mengajar yang memuat:
 - a. Teks, yaitu penjelasan tentang materi yang disajikan dalam bentuk tulisan.

- b. Gambar, yaitu gambar diam yang menggambarkan ilustrasi tentang beberapa materi yang akan diajarkan. Contohnya gambar Pahlawan, gambar diunduh dari internet dan sumber lainnya.
 - c. Animasi, merupakan gambar bergerak. Animasi dibuat dengan menggunakan efek yang ada pada *PowerPoint 2016*, dan ada juga animasi yang diunduh dari internet.
 - d. Video, seperti video singkat tentang penjelasan materi yang dibahas dalam media.
 - e. Latihan-latihan tentang materi yang disajikan.
5. Program ini dikemas dengan menggunakan interaksi antara pemakai dengan program dapat lebih dekat secara emosional.
 6. Materi pembelajaran dikemas secara ringan.
 7. Dilengkapi dengan soal-soal objektif yang setelah dijawab akan ketahuan hasil belajar siswa.
 8. Penggunaan warna serta desain yang akan membuat peserta didik tertarik memperhatikan media yang ditayangkan.

Semua yang terdapat pada program yang dikembangkan dalam suatu perangkat pembelajaran yakni silabus dan RPP untuk kegiatan pembelajaran IPS kelas VIII. Dengan adanya media interaktif, maka kegiatan pembelajaran IPS kelas VIII menjadi mudah dipahami serta motivasi siswa dalam belajar lebih tinggi.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa MTsN khususnya kelas VIII. Melalui pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan, serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Produk ini juga diharapkan mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Pengembangan ini penting dilakukan agar media interaktif yang dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi serta informasi yang baru. Media interaktif yang di rancang tentunya akan membuat suatu hal yang baru dan menarik. Jika tidak dilakukan pengembangan, maka tidak akan ada perubahan contohnya jika guru menayangkan pembelajaran dan tidak menggunakan gambar sebagai media pendukung maka tampilannya tidak akan menarik perhatian siswa.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media interaktif dilakukan atas dasar asumsi bahwasanya sudah semestinya peran teknologi dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran tersebut. Era globalisasi saat ini peran teknologi memiliki keterkaitan hubungan yang akrab dengan mahasiswa, jadi jika pembelajaran disandingkan dengan

penggunaan teknologi tertentu akan menarik siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran.

Namun keterbatasan yang dimiliki peneliti seperti kemampuan, waktu dan biaya, penelitian pengembangan. Serta mengatur waktu untuk membagi jadwal praktek lapangan kependidikan dan kunjungan observasi ke sekolah tempat penelitian. Waktu yang padat adalah keterbatasan utama yang peneliti hadapi saat melakukan penelitian ini. Serta penyusunan materi yang peneliti kerjakan adalah materi untuk satu semester pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTsN.

H. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun bagi sekolah lain dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint*.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penerapan media interaktif pada mata pelajaran IPS untuk Kelas VIII diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. sebagai acuan bagi siswa dalam memahami pembelajaran IPS. Sebagai sumber belajar bagi siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru guna mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran serta merancang multimedia interaktif sesuai kebutuhan peserta didik mengenai pembelajaran IPS di MTsN. Sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, agar tujuan dari pengembangan media interaktif dapat sesuai harapan.

c. Manfaat bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung untuk mengaplikasikan ilmu dengan membuat media pembelajaran berupa media interaktif mata pelajaran IPS untuk MTsN Kelas VIII. Serta mengasah kemampuan dalam memproduksi berbagai media untuk masa yang akan datang.