

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIMBINGAN TIK  
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SMP KELAS VII**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**OLEH:  
ELFITRI YENTI  
1304750 / 2013**

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

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIMBINGAN TIK  
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SMP KELAS VII**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**OLEH:  
ELFITRI YENTI  
1304750 / 2013**

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

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

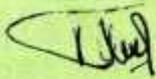
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIMBINGAN TIK BERBASIS  
MULTIMEDIA UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

Nama : Elfitri Yenti  
NIM : 1304750  
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan / Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Januari 2018

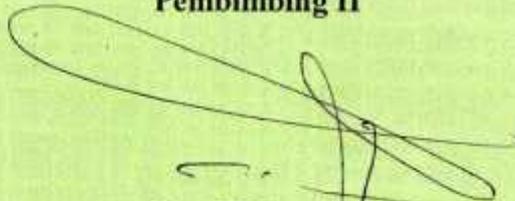
Disetujui oleh :

**Pembimbing I**



**Dr. Fetri Yeni J., M.Pd**  
NIP. 19611011 198602 2 001

**Pembimbing II**



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

**Ketua Jurusan**



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

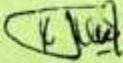
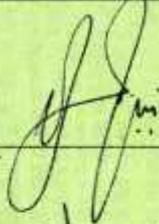
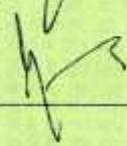
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bimbingan TIK Berbasis  
Multimedia untuk Siswa SMP Kelas VII  
Nama : Elfitri Yenti  
NIM : 1304750  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Januari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	 1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	2. _____ 
3. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	3. _____ 
4. Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	4. _____ 
5. Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T.,M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	5. _____ 

## SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elfitri Yenti  
NIM : 1304750  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Bimbingan TIK Berbasis  
Multimedia untuk Siswa SMP Kelas VII

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penciplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2018  
Saya yang menyatakan,



Elfitri Yenti  
NIM. 1304750

## ABSTRAK

### **Elfitri Yenti. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Bimbingan TIK Berbasis Multimedia untuk Siswa SMP Kelas VII**

Permasalahan yang terdapat dalam pelaksanaan bimbingan TIK yaitu Guru tidak memiliki silabus dalam pelaksanaan bimbingan TIK sehingga hanya berpatokan pada silabus yang lama (KTSP). Jumlah komputer yang ada di Laboratorium Komputer tidak sesuai dengan banyak siswa. Media yang digunakan guru masih tergolong sederhana. Jumlah jam bimbingan TIK untuk satu kelas hanya 1 jam pelajaran perminggu (40 Menit), sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan. Siswa menganggap bimbingan TIK sebagai pelajaran yang tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kegiatan bimbingan TIK tidak terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu, salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah menggunakan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk Siswa SMP Kelas VII yang valid dan praktis.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, produk dikembangkan melalui 7 tahap yaitu: (1) Pengumpulan Informasi, Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Uji lapangan dan Revisi Produk, (4) Revisi produk akhir (5) Produk Akhir, serta (7) Diseminasi dan Implementasi. Adapun produk yang dihasilkan adalah bahan ajar bimbingan TIK dalam bentuk CD. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia ini untuk hasil validitas pada aspek media memperoleh skor rata-rata 4,82 dengan kriteria sangat valid, dan untuk aspek materi memperoleh skor rata-rata 4,83 dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya untuk hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,52 dengan kriteria sangat praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar bimbingan TIK yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar bimbingan TIK ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, Bimbingan TIK, Multimedia

## 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 Bahan Ajar Bimbingan TIK Berbasis Multimedia untuk Siswa SMP Kelas VII”**. 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.

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

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

6. Bapak Hj.Yuldarmi,S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kota Solok yang telah memberikan izin dan motivasi kepada penulis dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
7. Kedua orang tua penulis Ayahanda Syamsu dan Ibunda Nurjani yang telah memberikan motivasi dan doa yang tulus kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakak dan adik penulis yang telah memberikan motivasi kepada peneliti.
9. Sahabat-sahabat yang selalu menjadi tempat bercerita dan menghibur saat terbentur dalam menyelesaikan skripsi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu 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, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	5
F. Spesifikasi Produk .....	6
G. Pentingnya Pengembangan .....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Produk .....	11
I. Manfaat Pengembangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	13
1. Bahan Ajar .....	13
a. Pengertian Bahan Ajar .....	13
b. Jenis Bahan Ajar .....	14
c. Manfaat Bahan Ajar dalam Pembelajaran .....	14
d. Kriteria Bahan Ajar .....	16
2. Bimbingan TIK .....	17
3. Media Pembelajaran.....	22
a. Pengetian Media Pembelajaran.....	22
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	25
d. Pengembangan Media .....	26

4. Multimedia.....	26
5. Hakikat <i>Swish Max</i> .....	27
B. Penelitian Relevan .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan .....	35
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	40
E. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba.....	51
B. Pembahasan.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil Validasi Silabus dan RPP (Penelitian Relevan). .....	31
2. Hasil Validasi Materi (Penelitian Relevan) .....	32
3. Hasil Uji Coba Bahan Ajar (Penelitian Relevan).....	33
4. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media. ....	43
5. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas. ....	47
6. Kriteria Interpretasi Skor .....	50
7. Revisi Bahan Ajar Bimbingan TIK.....	62
8. Revisi Akhir Bahan Ajar Bimbingan TIK .....	64
9. Penilaian Ahli Media .....	66
10. Penilaian Ahli Materi .....	67
11. Hasil Uji Coba Bahan Ajar .....	69
12. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	70

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan kerja <i>Swish Max</i> .....	28
2. <i>Timeline Panel</i> .....	29
3. <i>Layout Panel</i> .....	29
4. Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan menurut Brog & Gall.....	36
5. Tampilan awal <i>Swish Max</i> .....	52
6. Tampilan ukuran layar .....	53
7. Tampilan saat memasukkan gambar .....	53
8. Tampilan <i>background</i> bahan ajar.....	54
9. Tampilan <i>cover</i> bahan ajar .....	54
10. Tampilan pilihan animasi.....	55
11. Tampilan langkah-langkah memasukkan <i>script</i> .....	55
12. Tampilan <i>script</i> yang akan dipilih .....	56
13. Tampilan <i>script</i> .....	56
14. Tampilan <i>script exit</i> .....	56
15. Tampilan depan soal evaluasi .....	56
16. Tampilan salah satu soal evaluasi .....	57
17. Tampilan <i>scane</i> skor .....	57
18. Tampilan langkah-langkah <i>export</i> produk .....	60
19. Tampilan tempat menyimpan produk yang telah di <i>publish</i> .....	60

## LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus.....	77
2. <i>Flowchart</i> .....	88
3. <i>Story Board</i> .....	89
4. Tampilan Bahan Ajar.....	96
5. Lembar validasi ahli media.....	108
6. Lembar validasi ahli materi.....	111
7. Angket praktikalitas.....	114
8. Hasil validasi validator 1 ahli media.....	116
9. Hasil validasi validator 2 ahli media.....	119
10. Hasil validasi validator ahli materi.....	122
11. Hasil Uji coba praktikalitas oleh siswa.....	125
12. Dokumentasi.....	129
13. Surat-surat penelitian.....	132

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu sistem yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan diperoleh dari proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya pendidikan dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Solok ada beberapa masalah yang ditemui dalam pelaksanaan bimbingan TIK:

*Pertama*, guru tidak memiliki acuan/pedoman yang pasti seperti tidak adanya silabus, sehingga dalam pelaksanaan bimbingan TIK guru hanya berpatokan pada silabus yang lama atau silabus yang ditetapkan pada kurikulum KTSP. Hal ini menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif.

*Kedua*, jumlah komputer yang ada di Laboratorium Komputer tidak sesuai dengan banyak siswa, di mana jumlah komputer yang ada yaitu 36 buah namun yang layak pakai hanya 10 buah disebabkan karena banyak yang sudah rusak seperti *monitor*, *keyboard* dan *mouse* serta *CPU* yang tidak berfungsi/*error*, sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas itu berjumlah 40-45 siswa. Jika siswa dibawa ke Laboratorium dengan keadaan seperti ini mengakibatkan terjadinya perebutan komputer dan perselisihan antar siswa.

*Ketiga*, media yang digunakan guru masih tergolong sederhana, seperti papan tulis dan sesekali menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan teks/gambar sehingga guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

*Keempat*, jumlah jam pembelajaran bimbingan TIK untuk satu kelas hanya 1 jam pelajaran seminggu (40 Menit), sehingga menyulitkan guru dalam memberikan layanan bimbingan, sebagaimana diketahui bahwa bimbingan TIK itu memiliki 2 macam bimbingan yaitu bimbingan klasikal/kelompok dan bimbingan individual.

*Kelima*, siswa menganggap bimbingan TIK sebagai pelajaran yang tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dalam kegiatan

pembelajaran bimbingan TIK siswa sering meribut dan mengganggu teman, serta tidak mendengarkan guru saat menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan fakta di atas guru diharapkan lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran bimbingan TIK. Sebagaimana bimbingan TIK adalah pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan suatu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dapat diterapkan dalam bimbingan TIK salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia. Bahan ajar berbasis multimedia ini merupakan bahan ajar yang dapat mempermudah guru dalam kegiatan bimbingan TIK, karena dapat dikemas semenarik mungkin oleh guru sehingga dapat memancing minat siswa dalam belajar. Bahan ajar ini juga dapat membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Bahan ajar berbasis multimedia ini juga dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi.

Bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia ini dapat dikemas menggunakan aplikasi *Swish Max*, di mana *Swish Max* merupakan salah satu program alternatif untuk membuat animasi *flash*. *Swish Max* sangat mudah digunakan, dengan *Swish Max* bisa membuat animasi kompleks berupa teks, gambar, dan suara dengan cepat dan mudah..

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas dengan judul penelitian **“Pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak memiliki silabus dalam pelaksanaan bimbingan TIK sehingga hanya berpatokan pada silabus yang lama atau silabus yang ditetapkan pada kurikulum KTSP.
2. Jumlah komputer yang ada di Laboratorium Komputer tidak sesuai dengan banyak siswa., di mana jumlah komputer yang ada yaitu 36 buah namun yang layak pakai hanya 10 buah disebabkan sudah banyak yang rusak, sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas itu berjumlah 40-45 siswa.
3. Media yang digunakan guru masih tergolong sederhana, seperti papan tulis dan sesekali menggunakan LCD proyektor.
4. Jumlah jam Bimbingan TIK untuk satu kelas hanya 1 jam pelajaran seminggu (40 Menit), sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan.
5. Siswa menganggap bimbingan TIK sebagai pelajaran yang tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia.
2. Siswa SMP kelas VII Semester 1.

3. Materi : Mengoperasikan komputer, Operasi dasar pada sistem operasi komputer, perangkat keras dan perangkat lunak komputer, serta aplikasi pengolah kata (*Microsoft Word*).
4. Menggunakan aplikasi *Swish Max*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII yang berkualitas sesuai dengan kriteria dan kelayakan media?
2. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII dilihat dari segi validitas?
3. Apakah terdapat kelayakan dalam penggunaan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII dilihat dari segi praktikalitas?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII yang berkualitas sesuai dengan kriteria dan kelayakan media.
2. Melihat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII dilihat dari segi validitas.

3. Melihat kelayakan dalam penggunaan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia untuk siswa SMP kelas VII dilihat dari segi praktikalitas.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia yang berkualitas dan berisi kemudahan dan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar ini dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang mandiri. Bahan ajar ini termasuk ke dalam multimedia interaktif, dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia dapat ditampilkan.

Pada proses pembuatan bahan ajar ini peneliti menggunakan aplikasi *Swish Max*. *Swish Max* merupakan salah satu program alternatif untuk membuat animasi *flash*. Aplikasi *Swish Max* sangat mudah digunakan, di mana pengguna bisa membuat animasi kompleks berupa teks, gambar, dan suara dengan cepat dan mudah. *Swish Max* dilengkapi lebih dari 230 efek khusus seperti *explode*, *vortex*, *3D*, *Spin*, *Snake* dan masih banyak lagi. Selain itu *Swish Max* juga memiliki *tool* untuk membuat garis kotak, *elips*, kurva, *motion path*, *sprite*, tombol *rollover* dan *form input*

Spesifik produk yang ditampilkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi.

Materi yang dipilih dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP 1 Kota Solok.

## 2. Perancang/pengguna

### a. Perancang

Perancang/*programmer* berfungsi merancang bahan ajar sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

### b. Pengguna

Siswa merupakan pengguna yang nantinya akan dapat melakukan:

- 1) Dapat mengakses materi
- 2) Mengikuti latihan
- 3) Melakukan diskusi

## 3. Teks, Gambar, *Audio*, *Video* dan Animasi

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini terdapat teks, gambar, *audio*, *video* dan animasi yang berfungsi untuk menunjang agar bahan ajar lebih menarik perhatian siswa.

## 4. Tampilan Produk

a. Pada tampilan awal berisi tentang identitas bahan ajar yang terdiri dari judul bahan ajar, kelas, semester yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Swish Max* dan pada tampilan ini juga terdapat tombol *home* untuk masuk ke halaman pilihan menu.

b. Pada halaman menu terdapat sub menu pilihan yaitu:

### 1) Menu Petunjuk

Pada menu ini berisi tentang bagaimana menggunakan media ini.

### 2) Menu Tujuan

Pada menu tujuan berisi tentang tujuan pembelajaran.

### 3) Menu Materi

Pada menu materi digunakan untuk masuk pada halaman pilihan materi.

### 4) Menu Referensi

Pada menu referensi berisi sumber yang dijadikan pedoman dalam pembuatan bahan ajar.

### 5) Menu Evaluasi

Pada menu evaluasi ini berisi soal-soal objektif yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

### 6) Menu Profil

Pada menu ini berisi tentang identitas dari perancang media.

Selain menu-menu di atas juga terdapat tombol-tombol perintah, seperti:

- a. Tombol *Home*, tombol ini digunakan untuk masuk kehalaman awal yang berisi menu keseluruhan pada program.
- b. Tombol *Next*, tombol ini digunakan untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya.
- c. Tombol *Back*, tombol ini digunakan untuk kembali pada halaman sebelumnya.
- d. Tombol *Mouse*, tombol ini digunakan untuk masuk pada materi yang dipilih
- e. Tombol *Exit*, tombol ini digunakan untuk keluar dari media pembelajaran.

## **G. Pentingnya Pengembangan**

Menurut Daryanto (2010:64) tujuan dari pengembangan multimedia adalah untuk:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.
2. Mempermudah proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan keinovasian pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalan pemecahan permasalahan di tengah kesibukan pendidik.
3. Sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Daryanto (2010:6) kontribusi media pembelajaran terhadap pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun.
7. Sikap positif terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan kearah positif.

Menurut Daryanto (2010:5) kegunaan dari pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Arif Sadiman, dkk (2012:17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
3. Mengatasi sikap pasif pada anak didik
4. Mengatasi perbedaan yang terdapat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, dapatlah disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran bimbingan TIK. Jadi ada beberapa manfaat/kegunaan dari pengembangan bahan ajar bimbingan TIK berbasis multimedia ini dalam pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Mempermudah proses pembelajaran.
3. Pembelajaran dapat lebih menarik.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
5. Mengatasi sikap pasif pada anak didik.
6. Peran guru mengalami perubahan kearah positif, serta
7. Mengatasi perbedaan yang terdapat pada peserta didik.

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

Bahan ajar berbasis multimedia memiliki peranan yang sangat besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Namun permasalahannya, penggunaan bahan ajar berbasis multimedia sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada bahan ajar berbasis multimedia dibuat dalam satu semester atau dua semester agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulis hanya dapat membuat bahan ajar berbasis multimedia ini hanya pada satu semester yaitu semester 1/ semester ganjil.

#### **I. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Peneliti**

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar berbasis multimedia menggunakan aplikasi *Swish Max*.

2. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Mempermudah pemahaman materi pada pembelajaran bimbingan TIK.