

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
PROGRAM *ADOBE CAPTIVATE 9* PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

ELSA MARDIANA

NIM. 1300190

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

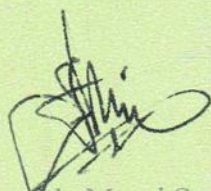
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE CAPTIVATE 9 PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD

Nama : Elsa Mardiana
NIM : 1300190
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Februari 2018

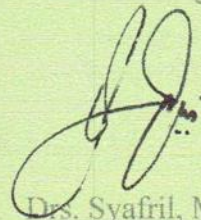
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



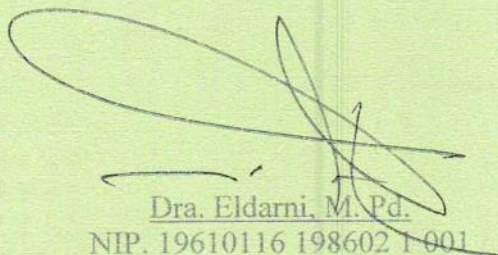
Dra. Mda Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan/ Prodi



Dra. Eldarni, M. Pd.
NIP. 19610116 198602 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Menggunakan Program *Adobe Captivate 9* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD
Nama : Elsa Mardiana
NIM : 1300190
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Februari 2018

Tim penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: <u>Dra. Ida Murni Saan., M.Pd</u> NIP. 19510401 197903 2 001	1.
2. Sekretaris	: <u>Drs. Syafril, M.Pd</u> NIP. 19600414 198403 1 004	2.
3. Anggota	: <u>Dra. Eldarni, M.Pd</u> NIP. 19610116 198703 2 001	3.
4. Anggota	: <u>Dr. Abna Hidayati, M.Pd</u> NIP. 19830126 200812 2 002	4.
5. Anggota	: <u>Dr. Fetri Yeni J., M.Pd</u> NIP. 19611011 198602 2 001	5.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elsa Mardiana
Nim : 1300190
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia menggunakan Program *Adobe Captivate 9* pada mata pelajaran IPA kelas V SD

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

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

Padang, 15 Februari 2018
Saya yang menyatakan,



Elsa Mardiana
NIM. 1300190

ABSTRAK

Elsa Mardiana. 2018. Pengembangan Multimedia Menggunakan Program Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian pengembangan ini berdasarkan pada permasalahan yang terdapat di lapangan bahwa banyaknya siswa yang sulit memahami materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak. Siswa kesulitan dalam membedakan organ-organ tubuh manusia dan hewan dengan fungsinya, yang tidak bisa dilihat dengan mata tanpa dibantu dengan sebuah perantara seperti media pembelajaran elektronik. Minimnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru juga menjadi penyebab kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang variatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D dengan 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh validator media dan materi. Uji coba produk dilakukan secara individual melalui 14 orang siswa, dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kualitas produk multimedia yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan multimedia dalam bentuk CD Pembelajaran dengan tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan. Penelitian ini telah dilakukan melalui prosedur dari analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa. Multimedia tersebut telah divalidasi oleh 2 orang validator media memperoleh nilai 4,6 dengan kategori “valid” dan 1 orang validator materi memperoleh nilai 4,5 dengan kategori “valid”. Sedangkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap siswa memperoleh nilai persentase 93% dikategorikan “sangat praktis”. Hasil uji efektivitas yang diperoleh adalah t_{hitung} 2,44 dan t_{tabel} 1,771. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada produk multimedia dalam mata pelajaran IPA, maka media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Segala puji beserta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, pemilik dan penggenggam jiwa yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada para hamba-hambaNya. Setelah melalui proses yang panjang dan penuh kerja keras akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Menggunakan Program *Adobe Captivate 9* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam penyelesaian Program (S1) Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan., M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang senantiasa membimbing, mengarahkan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah berkenan memberikan waktu dan pengarahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Drs. Azman, M.Si yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Eni Yarni, S.Pd I. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Wanti Suryani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 27 V Koto Kampung Dalam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SDN 27 V Koto Kampung Dalam yang telah berpartisipasi dalam proses pengambilan data untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ibunda dan ayahanda tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik itu moril maupun materil.
10. Adik – adik tersayang yang selalu menjadi penyemangat dikala sedih maupun senang.
11. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
12. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	6
E. Pentingnya Pengembangan	7
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	7
G. Manfaat penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	
1. Defenisi Media Pembelajaran	9
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	11
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	15
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
5. Peran Media Pembelajaran.....	19
B. Multimedia Pembelajaran	
1. Pengertian Multimedia	21
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	21
3. Format Multimedia	22

C. Aplikasi <i>Adobe Captivate 9</i>	24
1. Pengertian <i>Adobe Captivate 9</i>	25
2. Bagian-Bagian <i>Adobe Captivate 9</i>	26
D. Ilmu Pengetahuan Alam.....	31
1. Pengertian Pembelajaran IPA SD	31
2. Tujuan Belajar IPA di SD	32
E. Kawasan Teknologi Pendidikan	34
1. Kawasan Desain.....	35
2. Kawasan Pengembangan	35
3. Kawasan Pemanfaatan	36
4. Kawasan Pengelolaan	37
5. Kawasan Penilaian	38
F. Model Pengembangan 4-D.....	39
1. Tahap define (Pendefinisian)	39
2. Tahap Design (Perancangan)	40
3. Tahap Develop (Pengembangan)	41
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Validasi/Uji Coba Produk	50
E. Subjek Uji Coba	50
F. Instrumen Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	61
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	61
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	64
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	78

4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	80
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	82
1. Deskripsi Data Validasi	82
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	86
C. Revisi Produk.....	92
D. Pembahasan.....	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	101
B. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	53
Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara untuk Siswa	55
Tabel 3. Range dan Kriteria Kualitatif Program	58
Tabel 4. Hasil Penilaian Media	79
Tabel 5. Hasil Penilaian Materi	79
Tabel 6. Hasil Wawancara Pada Siswa	81
Tabel 7. Nama Validator, Tempat Validasi Media	82
Tabel 8. Hasil Validasi Terhadap Multimedia Tentang Aspek Media	83
Tabel 9. Hasil Validasi Terhadap Multimedia Tentang Aspek Materi	85
Tabel 10. Hasil Praktikalitas Media yang dikembangkan Pada Siswa	87
Tabel 11. Hasil Wawancara Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran	89
Tabel 12. Tabel Persiapan Uji Efektivitas	91
Tabel 13. Uraian Revisi Media dan Materi	93
Tabel 14. Kriteria Interpretasi Skor	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman E. Dale	20
Gambar 2. Antarmuka <i>Adobe Captivate 9</i>	27
Gambar 3. Kotak Dialog <i>Blank Project</i>	29
Gambar 4. Tampilan Area Kerja	29
Gambar 5. Tampilan Kerja <i>Adobe Captivate 9</i>	67
Gambar 6. Kotak Dialog <i>Blank Project</i>	68
Gambar 7. Tampilan ketika akan memilih gambar yang akan di <i>import</i>	69
Gambar 8. Tampilan dokumen yang akan di <i>import</i>	69
Gambar 9. Tampilan ketika sudah memasukan tulisan dan gambar	70
Gambar 10. Pemberian <i>action</i> pada tombol dan tulisan	70
Gambar 11. Tampilan menu <i>Home</i> pada multimedia	71
Gambar 12. Tampilan Halaman Profil dan menu <i>Action</i>	72
Gambar 13. Tampilan Halaman Petunjuk Media yang Memakai <i>Rollover Image</i>	73
Gambar 14. Tampilan <i>Text Animation</i>	73
Gambar 15. Tampilan Halaman Materi Memakai <i>Text Animation</i>	74
Gambar 16. Tampilan halaman materi	74
Gambar 17. Mengimport Video pada Menu Video	75
Gambar 18. Menu Pengaturan sebelum Membuat Tes Evaluasi	76
Gambar 19. Tampilan untuk perintah keluar dari program	76
Gambar 20. Tampilan <i>Timeline</i> Pada <i>Adobe captivate 9</i>	77
Gambar 21. Menyimpan format ke dalam bentuk <i>exe</i>	78
Gambar 22. Validasi multimedia dengan Bapak Nofri Hendri, M.Pd	135
Gambar 23. Validator Media (Bapak Nofri Hendri, M.Pd) Memberikan Saran dan Komentar terhadap Media yang divalidasi	135

Gambar 24. Validasi multimedia dengan Bapak Drs. Azman, M.Si	136
Gambar 25. Validator media (Bapak Drs. Azman, M.Si) memberi nilai pada angket penilaian	136
Gambar 26. Validasi materi dengan Ibu Eni Yarni, S.Pd.I (Guru mata pelajaran IPA di SDN 27 V Koto Kampung Dalam).....	137
Gambar 27. Validator materi membaca dan mengisi angket penilaian	137
Gambar 28. Peneliti membagikan lembaran soal evaluasi untuk Uji Efektivitas dan siswa membaca lembaran soalnya	138
Gambar 29. Siswa mendengarkan peneliti yang sedang menjelaskan petunjuk menjawab soal evaluasi.....	138
Gambar 30. Peneliti menayangkan media	139
Gambar 31. Peneliti menayangkan media tentang slide tes evaluasi.....	139
Gambar 32. Peneliti bertanya kepada	140
Gambar 33. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa.....	140
Gambar 34. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa.....	141
Gambar 35. Foto bersama dengan siswa dan guru.....	141

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. silabus	105
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	106
Lampiran 3. Flowchart	112
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	113
Lampiran 5. Soal Uji Efektivitas.....	116
Lampiran 6. Tabel Uji-t	120
Lampiran 7. Angket Penilaian Media	121
Lampiran 8. Angket Penilaian Materi.....	127
Lampiran 9. Lembar Pedoman Wawancara	130
Lampiran 10. Surat Penugasan	131
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	132
Lampiran 12. Surat Rekomendasi Penelitian.....	133
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian	134
Lampiran 14. Dokumentasi.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan saat ini yang sudah semakin pesat, mulai dari perkembangan kurikulum yang silih berganti hingga sampai perkembangan teknologi yang semakin canggih ditengah-tengah masyarakat. Pendidikan adalah salah satu sistem yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, yaitu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu komponen yang terlibat di dalam proses belajar mengajar adalah Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat baik itu televisi, radio, *tape recorder*, VCD, LCD, bahkan computer, yang tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan, atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah ke dunia pendidikan.

Menurut Peraturan Pemerintahan No. 19 Ayat 1 Tahun 2005, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan

fisik serta psikologis peserta didik. Jadi dengan adanya perkembangan teknologi seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga juga akan berpengaruh terhadap sistem pembelajaran di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada dasarnya IPA memiliki keutamaan seperti yang diungkapkan Patta Bundu dalam Nugroho (2015:2), yaitu komponen proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Dengan demikian IPA bukanlah mata pelajaran yang berisi kumpulan materi saja. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu didesain sebaik mungkin tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, namun juga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan dapat mengembangkan keterampilan proses siswa melalui pengalaman yang mereka dapatkan di dalam lingkungan hidupnya. Dilihat dari penjelasan di atas bahwa keterampilan proses IPA dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami materi menggunakan pendekatan ilmiah.

Media pembelajaran adalah sebuah perantara dan penghubung untuk menyampaikan sebuah pesan atau materi ajar. Dalam pembelajaran peran dan pengaruh dari media sangat besar, karena kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Sebagaimana menurut Miarso (2011: 458) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan multimedia merupakan kombinasi berbagai media yaitu berupa teks, audio, grafik, animasi, dan video yang telah dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) kepada siswa sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali. Jadi, keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkret pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif. Dengan penggunaan sumber belajar media pembelajaran supaya mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkret dan mudah dipahami siswa dibanding dengan belajar abstrak dengan teknik belajar verbal saja.

Menurut Daryanto (2010:52), secara umum manfaat media interaktif yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan adanya media siswa juga dapat belajar mandiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam teknologi pendidikan terdapat 5 kawasan yang saling terkait, yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Dalam penelitian ini, penulis mencoba meneliti di bidang kawasan pengembangan proses dan sumber belajar. Salah satu kawasan pengembangan (*development*) memberikan sumbangan pada teknologi media, teknologi audio visual dan

teknologi berbasis komputer. Dalam prakteknya kawasan pengembangan memadukan perangkat keras dan perangkat lunak, materi video dan audio, maupun program yang memadukan berbagai hal. Penelitian dirancang dengan menciptakan suatu multimedia menggunakan program *Adobe Captivate 9* yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas. Jadi, penyusunan multimedia termasuk dalam Ilmu Pengetahuan Alam kepada tahap (*development*) dalam teknologi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPA kelas V di SDN 27 V Koto Kampung Dalam, pada tanggal 29 April 2017, didapatkan keterangan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu banyaknya siswa yang sulit memahami materi pembelajaran IPA tentang standar kompetensi Organ Tubuh Manusia dan Hewan. Siswa kesulitan dalam memahami istilah/bahasa Biologi dari organ-organ tubuh sehingga ketika diujikan, sering siswa menjawab pertanyaan dengan tidak tepat. Selain itu, guru kesulitan dalam menjelaskan materi kepada siswa tanpa alat bantu kecuali buku pegangan guru. Guru telah berusaha menjelaskan materi pelajaran dengan semampunya, namun belum terlihat perubahannya pada diri siswa itu sendiri, karena siswa juga membutuhkan motivasi, tantangan, dan cara belajar yang berbeda dalam penerapan materi yang sulit untuk dilihat oleh mata secara langsung. Minimnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru juga menjadi penyebab kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan variasi media lain yang belum tersedia,

guna meningkatkan semangat belajar siswa. Untuk itu, dibutuhkan multimedia untuk menyampaikan materi yang sulit, sehingga uraian materi pelajaran terasa lebih konkret dan kontekstual. Selama ini guru sudah menggunakan media yang ada di sekolah seperti media gambar, replica media patung, dan sejenisnya, namun guru berencana untuk mencoba menerapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk elektronik guna menyampaikan materi IPA yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Namun, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan yang dimiliki oleh sekolah dalam menghasilkan media pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan multimedia yang digunakan pada mata pelajaran IPA. Sebagaimana menurut Daryanto (2011 : 56) adalah

”Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer”.

Oleh karena itu, media yang praktis dan tidak memerlukan banyak biaya untuk memperolehnya adalah pembuatan multimedia dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate*. Sebagaimana yang telah disebutkan pada penelitian terdahulu, (Hendra, 2010) “pembelajaran melalui penerapan media *Adobe Captivate* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya pun dapat meningkat”. Multimedia akan dapat mendorong minat

dan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang sulit.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian lebih lanjut, melalui **“Pengembangan Multimedia Menggunakan Program Adobe Captivate 9 pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD.**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Apakah terdapat kelayakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD melalui uji kelayakan menurut para validator??
3. Bagaimana praktikalitas multimedia yang dikembangkan?
4. Bagaimana efektifitas multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia dalam bentuk CD Pembelajaran yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia pada mata pelajaran IPA melalui uji validitas menurut beberapa validator.
3. Menghasilkan multimedia Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan praktikalitas media yang dikembangkan.

4. Mengetahui efektifitas multimedia yang dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tipe media yang diharapkan yaitu media elektronik audiovisual. Selain memaparkan tentang materi pembelajaran, media juga dilengkapi dengan soal tes evaluasi dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia untuk mata pelajaran IPA dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi kurangnya sumber belajar yang berbasis TI&K. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Captivate* agar media yang dihasilkan lebih bervariasi dari media yang biasa dipakai. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat mentransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru maupun dosen. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi satu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini, penulis membatasi materi pembelajaran yang akan

dikembangkan hanya meliputi materi-materi yang sulit dipahami oleh siswa dan materi yang bersifat kontekstual saja. Seperti yang terdapat pada Standar Kompetensi mata pelajaran IPA adalah Organ Tubuh Manusia dan Hewan dengan Kompetensi Dasar yaitu mengidentifikasi Fungsi Organ Pernafasan Manusia, mengidentifikasi Fungsi Organ Pernafasan Hewan, misalnya Ikan dan Cacing Tanah, dan mengidentifikasi Fungsi Organ Pencernaan Manusia dan Hubungannya dengan Makanan dan Kesehatan. Siswa kesulitan dalam mengimajinasikan bagaimana bentuk organ tubuh manusia dan hewan beserta fungsinya, yang tidak bisa dilihat dengan mata tanpa dibantu dengan sebuah perantara seperti media pembelajaran elektronik.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi para guru dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.
2. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan secara praktis serta dapat memahami disiplin ilmu yang diperoleh dari bangku perkuliahan.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.