

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP**

PROPOSAL PENELITIAN

*untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**PUTRI ANGGRAINI
NIM. 15004094**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPS VII DI SMP**

Nama : Putri Anggraini
NIM : 15004094
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

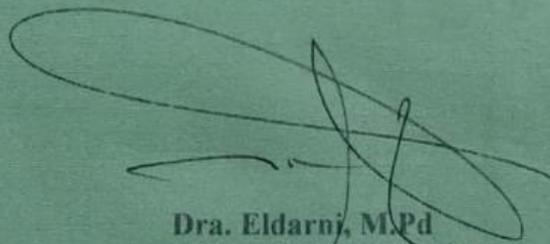
Disetujui Oleh :

Pembimbing



Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

Ketua Jurusan



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

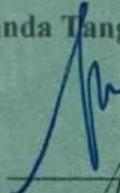
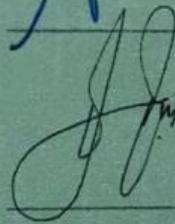
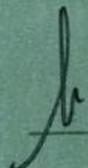
HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif
Pada Mata Pelajaran IPS di SMP
Nama : Putri Anggraini
NIM : 15004094
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota :	1. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	2. Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd. T NIP. 19840523 200812 1 003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Anggraini
NIM : 15004094
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP

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, Agustus 2019
Yang menyatakan



Putri Anggraini
NIM. 15004094

ABSTRAK

Putri Anggraini. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII Di SMP

Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP merupakan salah satu upaya mengatasi kurangnya media belajar pada mata pelajaran IPS yang masih berfokus pada guru, guru hanya menerangkan pembelajaran berbantuan buku paket dan LKS sehingga siswa merasa bosan dan tidak adanya interaksi dari siswa dapat. Multimedia ini dilengkapi dengan alat pengontrol, audio, video, gambar, dan teks. Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian adalah model pengembangan Borg & Gall, disederhanakan menjadi 5 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh siswa dan siswi kelas VII di SMPN 34 Padang. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 31 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk multimedia interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator materi dan media, hasil penilaian oleh satu orang ahli materi dikategorikan "**Sangat Sesuai**" untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli materi yaitu 4.57. Hasil validasi penilaian dari ahli media dikategorikan "**Sangat Layak**" untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli media yaitu 4.87. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk multimedia interaktif berada pada kategori "**Sangat Praktis**" digunakan dengan rata-rata penilaian keseluruhan yaitu 4.59. Jadi, berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* telah Baik dan Praktis untuk dapat digunakan pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Mata Pelajaran IPS

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di 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 Novrianti, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu 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 Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Hasbi, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 34 Padang.
6. Papa, Mama, dan Adik-adik kakak (Dwiky Farhan, Sabina Vianda, dan Jihan Kartika) yang tak tebalas jasa serta perjuangan untuk keberhasilanku.
7. Keluarga besarku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.

8. Sahabat terbaikku, Dinda, Reski, Lidra, Wakya, Fira, Dyah dan Rezy yang selalu ada dalam suka dan duka, selalu mensupport, selalu bersama dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan angkatan 2015, yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.
10. 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, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Spesifikasi Produk	6
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Pentingnya Pengembangan.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	14
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
B. Multimedia Interaktif.....	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	18
2. Format Multimedia Pembelajaran	19
3. Keunggulan Multimedia Interaktif	20
C. Aplikasi Autoplay Media Studio	21
1. Pengertian Autoplay Media Studio.....	21

2. Keunggulan Autoplay Media Studio	21
D. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	23
1. Pengertian IPS.....	23
2. Tujuan Pembelajaran IPS.....	23
3. Kompetensi Inti.....	24
4. Kompetensi Dasar	25
E. Peranan Kawasan Teknologi Pembelajaran dalam Pengembangan Multimedia Interaktif	26
F. Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk	36
E. Subjek Uji Coba	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	56
C. Revisi Produk	65
D. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Media.....	7
2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	17
3. Jendela Autoplay Media Studio	22
4. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Model Borg & Gall	32
5. Tampilan Cara Membuka Program.....	49
6. Tampilan Create a New Project	49
7. Memilih Ukuran <i>project</i>	50
8. Tampilan Background <i>Home</i>	50
9. Tampilan Desain <i>Home</i>	51
10. Tampilan Desain Menu	51
11. Tampilan Submateri	52
12. Tampilan Materi Pada Media.....	52
13. Mengimport Evaluasi	53
14. Memasukan Instrumen	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Angket Media.....	40
2. Kisi-kisi Instrumen Angket Materi	41
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	42
4. Kriteria Interpretasi Skor.....	45
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	57
6. Hasil Penilaian Awal Validasi Untuk Aspek Media	60
7. Hasil Penilaian Akhir Validasi Untuk Aspek Media	62
8. Hasil Uji Coba Pada Siswa	65
9. Revisi Produk Media.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.	Halaman
1. Flowchart	74
2. Storyboard.....	75
3. Silabus.....	82
4. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	86
5. Penilaian Ahli Media	88
6. Penilaian Ahli Materi.....	94
7. Uji Praktikalitas	97
8. Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	103
9. Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	104
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	105
11. Dokumentasi	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi pada kehidupan manusia, dalam pendidikan terjadi perbaikan sikap mental, intelektual dan keterampilan siswa. Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah melibatkan komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Hal ini merupakan peran yang sangat penting bagi seorang guru sebagai fasilitator dalam berjalannya proses pembelajaran. Seorang guru mata pelajaran IPS perlu mempunyai kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Selain itu guru juga harus pandai dalam memilih metode dan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui media pembelajaran yang baik dan tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta membuat proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu menurut Sadiman (2012: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses

belajar terjadi. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar adalah multimedia interaktif.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 16 November 2018 dengan ibu Mursida selaku guru mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 34 Padang, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Sebagian besar pembelajaran di dalam kelas lebih terfokus pada guru sebagai sumber utamanya, yang mana guru hanya menerangkan pembelajaran tanpa adanya media, siswa hanya mencatat dan mendengarkan guru di kelas. Kemudian media yang digunakan masih berupa papan tulis dengan mengandalkan buku pegangan seperti buku paket dan LKS sebagai sarana belajar. Proses pembelajaran yang terjadi berdampak pada kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber. Dengan adanya kendala tersebut, peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media tersebut yang bersifat multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh dari multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*. Disebut multimedia, karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media, yaitu dengan menggunakan audio, video, grafis, soal test, dan lain

sebagainya. Berbeda halnya dengan media pembelajaran yang menggunakan LKS. LKS memuat isi materi pelajaran dan disertai dengan latihan serta evaluasi. Di dalam penyajian LKS ini tidak sama dengan multimedia interaktif, karena LKS tidak bisa memuat video, audio, grafis, dan soal test. Soal test yang dimuat dalam multimedia interaktif setelah menjawab semuanya siswa langsung bisa mengetahui jawaban dan langsung mengetahui berapa nilai yang ia dapatkan, tanpa harus menunggu guru untuk menjawabnya. Sedangkan untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan di LKS siswa harus menunggu guru untuk mendapat jawaban yang benar. Selain itu di dalam LKS hanya bisa memuat gambar mengenai peristiwa yang terjadi.

Adapun kelebihan dari multimedia interaktif ini adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media interaktif juga dapat meningkatkan daya tarik siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang multimedia interaktif sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak pembuat multimedia dengan mengintegrasikan beberapa tipe media misalnya gambar, suara, video dan teks dalam presentasi yang nantinya akan dibuat dengan semenarik mungkin. Adapun keunggulan dari aplikasi ini yaitu bisa menggantikan objek atau benda yang sebenarnya dengan menyisipkan gambar dan video ke dalam media yang kita buat seolah-olah siswa

menyaksikan kejadian yang sebenarnya. Aplikasi ini digunakan karena dapat dipahami oleh peneliti dalam pembuatan multimedia interaktif itu sendiri. Dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* ini dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa, kemudian siswa dapat belajar secara mandiri melalui media tersebut baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini akan membuat siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan interaktif ini dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran ilmu sosial siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Tujuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya untuk membantu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang berisikan konsep pengalaman belajar yang dipilih dan ditata untuk berperan dalam mewujudkan kehidupan yang demokrasi.

Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sifat pembelajarannya membahas materi. Bahan ajar yang tersedia untuk digunakan siswa lebih banyak memuat tulisan serta cerita dibandingkan

media grafis dari bahan ajar tersebut. Sedangkan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih dalam tahap perubahan dari anak-anak menjadi remaja awal masih menyukai media-media yang lebih banyak berisi media grafis, video, gambar, dan animasi.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Oleh sebab itu penulis mengambil judul penelitian “**Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif yang layak digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP?
2. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk Multimedia Interaktif dalam bentuk media yang layak digunakan sesuai dengan kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan produk Multimedia Interaktif yang praktis dan menarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari multimedia interaktif dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Spesifikasi komputer yang diperlukan untuk dapat menjalankan multimedia interaktif dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Komputer dengan OS *Windows XP/ Windows 7/ Windows 8*.
2. Komputer dilengkapi dengan program *Flash Player* atau sejenisnya.
3. VGA (*Video Graphics Array*) 32 megabyte.
4. Resolusi monitor 1024 x 768 *pixel* dengan kedalaman warna 32 bit.
5. *Speaker* aktif atau *headphone*.



Gambar 1. Tampilan awal media

Adapun pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari aspek isi/ materi multimedia interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* dan beberapa *software* pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Cool Edit Pro*, *Quiz Creator* dan *Video Converter*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan “*Enter*” untuk melanjutkan program

- 2) Pada halaman awal (*Home*) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu:
- KI/KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), Petunjuk Penggunaan, Materi, Evaluasi, Video, Profil, dan Keluar.
- a) Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - b) Menu “Petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (siswa) dalam menjalankan multimedia interaktif.
 - c) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KD, yang disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.
 - d) Menu “Evaluasi” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini.
 - e) Menu “*Video*” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi.
 - f) Menu “Profil” berisi tentang identitas perancang media. Pada halaman ini dilengkapi dengan foto penulis dan identitas singkat dari perancang media.
 - g) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial di SMP dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

2. Bagi guru, bermanfaat sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio*. Guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah yang dipimpin serta memperkaya pengetahuan yang ada di dalam penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat banyak konsep dan perlu pemahaman mendalam yang membuat siswa memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran tersebut. Dengan adanya multimedia interaktif ini materi IPS dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

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

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran IPS dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Borg & Gall. Adapun keterbatasan peneliti dalam menggunakan model tersebut ialah model ini memiliki sepuluh tahap dalam pengembangannya. Maka, Borg & Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam siklus kecil. Sehingga disederhanakan langkah-langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan. Peneliti hanya menggunakan lima tahapan pengembangan. Berdasarkan judul skripsi yaitu pengembangan multimedia interaktif peneliti juga memerlukan waktu untuk dapat mempelajari dan memahami cara menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*, agar peneliti dapat merancang media pembelajaran yang menarik. Kemudian pengembangan ini hanya pada tahap validitas dan praktikalitas produk, tidak sampai tahap uji efektivitas karna keterbatasan waktu. Peneliti juga membatasi penelitian pada semester dua dengan materi: a) Aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. b) Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.