PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA *FLASH* DILENGKAPI PETA KONSEP DAN DIIRINGI MUSIK KLASIK UNTUK MATERI SISTEM PENCERNAAN BAGI SISWA KELAS VIII SMP

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
MUSLIMA HUTABARAT
1106287/2011

JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA *FLASH* DILENGKAPI PETA KONSEP DAN DIIRINGI MUSIK KLASIK UNTUK MATERI SISTEM PENCERNAAN BAGI SISWA KELAS VIII SMP

Nama	: Muslima Hutabarat
NIM/TM	: 1106287/2011
Program Studi	: Pendidikan Biologi
Jurusan	: Biologi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 27 Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Ardi, M. Si.	Ernie Novriyanti, S. Pd., M. Si
NIP. 19660606 199303 1 004	NIP. 19791028 201012 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang

Judul	:	**Pengembangan Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan bagi Siswa Kelas VIII SMP**
Nama	:	Muslima Hutabarat
NIM/TM	:	1106287/2011
Program Studi	:	Pendidikan Biologi
Jurusan	:	Biologi
Fakultas	:	Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 27 Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ardi, M. Si.	1.
2. Sekretaris	: Ernie Novriyanti, S. Pd., M. Si.	2.
3. Anggota	: Drs. Anizam Zein, M. Si.	3.
4. Anggota	: Dr. Moralita Chatri, M. P.	4.
5. Anggota	: Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed.	5.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Muslima Hutabarat
NIM/TM	: 1106287/2011
Prodi	: Pendidikan Biologi
Jurusan	: Biologi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan bagi Siswa Kelas VII SMP" adalah benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari hasil karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan penuh rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2016

Mengetahui

Ketua Jurusan Biologi

Drs.Azwir Anhar. M,Si.
NIP. 19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
A77ABADF864085198
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muslima Hutabarat
NIM. 1106287/2011

ABSTRAK

Muslima Hutabarat : Pengembangan Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan Bagi Siswa Kelas VIII SMP

Pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa, dimana terjadi interaksi antara kedua pihak salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran akan lebih menarik jika dilengkapi dengan audio, video, dan animasi yang dikenal dengan multimedia. Penggunaan multimedia pembelajaran akan lebih baik jika dilengkapi peta konsep sebagai acuan pada awal materi dan menyenangkan bagi siswa jika dilengkapi dengan iringan musik. Berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian yang bertujuan menghasilkan pengembangan multimedia interaktif berupa *flash* yang dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP yang valid dan praktis

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan tiga tahap dari empat tahapan model pengembangan *4-D Models*, yang terdiri dari fase pendefinisian (*define*), fase desain (*design*), fase pengembangan (*develop*), fase penyebaran (*disseminate*). Penelitian dilaksanakan di kampus FMIPA UNP dan SMP Negeri 2 Padang Panjang pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini terdiri dari 4 orang validator, dan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh 2 orang guru dan 25 orang siswa kelas XI SMP Negeri 2 Padang Panjang. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif menggunakan rumus presentase.

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif berupa *flash* yang dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan analisis data didapatkan nilai validitas 89.49% (valid), nilai praktikalitas guru 88.90% (praktis) dan nilai praktikalitas siswa 88.90% (praktis). Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa multimedia interaktif dinilai valid oleh validator dan dinilai praktis oleh guru serta dinilai praktis oleh siswa.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah hirabbbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan berangkaikan salam penulis ucapkan untuk Nabi Muhammad SAW teladan terbaik masa lalu, masa kini dan di masa mendatang.Skripsi ini berjudul: "Pengembangan Multimedia interaktif Berupa *Flash* yang Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan bagi Siswa kelas VIII SMP". Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat sumbangan pikiran, ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Ardi M, Si. sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan bagi kesempurnaan skripsi ini, serta bantuan dan motivasi untuk penulis.
2. Ibu Ernie Novriyanti, S. Pd., M.Si. sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan bagi kesempurnaan skripsi ini, serta motivasi untuk penulis.
3. Bapak Dr. H. Syamsurizal, M. Biomed, sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan pelatihan mental dan emosional.

4. Bapak Drs. Anizam Zein, M. Si., ibu Dr. Moralita Chatri, M. P., Ibu Muhyiatul Fadillah, S.Pd., M. Si., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan bagi kesempurnaan skripsi ini, serta motivasi untuk penulis agar berusaha melakukan yang terbaik.
5. Bapak Drs. Anizam Zein, M. Si., Bapak Relsas Yogica, M. Pd., Ibu Dahlia, S. Pd., dan Ibu Murnailis, S. Pd., sebagai validator media penelitian ini yang telah memberi saran untuk perbaikan produk.
6. Ketua Jurusan Biologi, Sekretaris Jurusan, Ketua Program Studi Pendidikan Biologi dan Ketua Program Studi Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
7. Bapak dan Ibu Staf Pengajar, Karyawan serta Laboran Jurusan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan..
8. Kepala SMPN 2 Padang Panjang, Wakil SMPN 2 Padangpanjang, dan Bapak/Ibu Guru SMPN 2 Padang Panjang yang telah banyak memberi bantuan, ilmu, didikan, dan motivasi.
9. Siswa Kelas XI SMPN 2 Padang Panjang sebagai subjek dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa, teman-teman dan pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan-kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis menyampaikan maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang

membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Batasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 8

F. Manfaat Penelitian 9

G. Spesifikasi Produk 9

H. Definisi Operasional 10

BAB II. KERANGKA TEORITIS 12

A. Kajian Teori 12

B. Penelitian yang Relevan 24

C. Kerangka Konseptual 26

D. Pertanyaan Penelitian 27

BAB III. METODE PENELITIAN 30
A. Jenis Penelitian 30
B. Tempat dan Waktu Penelitian 30
C. Subjek dan Objek Penelitian 30
D. Data Penelitian 30
E. Instrumen Penelitian 31
F. Prosedur Penelitian 32
G. Teknik Analisis Data 40
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42
A. Hasil Penelitian 42
B. Pembahasan 59
BAB V. PENUTUP 67
A. Kesimpulan 67
B. Saran 67
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN 69

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data Nilai Ujian Mid Semester I Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Padangpanjang Tahun Pelajaran 2014/2015 2

2. Daftar Nama Validator Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP oleh Guru 36

3. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif 37

4. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP oleh Guru 56

5. Saran Validator terhadap Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep Dan Diiringi Musik Klasik 56

6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP oleh Guru 58

7. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep Dan Diiringi Musik Klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP oleh Guru……... 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Peta Konsep Materi sistem pencernaan 22

2. Bagan Kerangka Konseptual..... 26

3. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik dengan Tiga Langkah dari *Four-D Models* 39

4. Tombol Navigasi pada Multimedia Interaktif..... 47

5. Tampilan *Slide* Pembuka Multimedia Interaktif..... 48

6. Tampilan *Slide* Menu Utama Multimedia Interaktif..... 49

7. Tampilan *Slide* Kompetensi Pembelajaran Multimedia Interaktif..... 50

8. Tampilan peta konsep pada materi..... 51

9. Tampilan Salah Satu Materi 51

10. Tampilan Salah Satu Video..... 52

11. Tampilan Salah Satu *Slide* Evaluasi 53

12. Tampilan petunjuk untuk jawaban benar 53

13. Tampilan petunjuk untuk jawaban salah 54

14. Tampilan *Slide* Penutup 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan 70

2. Hasil Uji Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan 75

3. Hasil Analisis Data Kuesioner terhadap Media yang Dikembangkan. 84

4. Kisi-kisi Angket Validitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan 85

5. Angket Validitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaa oleh Dosen 86

6. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan. oleh Dosen 90

7. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Guru..... 96

8. Analisis Hasil Validitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan 102

9. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Guru 104

10. Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Guru..... 106

11. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Guru 110

12. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Guru 116

13. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Siswa 118

14. Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Siswa..... 120

15. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Siswa..... 124

16. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Interaktif Berupa *Flash* Dilengkapi Peta Konsep dan Diiringi Musik Klasik untuk Materi Sistem Pencernaan oleh Siswa..... 133

17. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang 136

18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padangpanjang 137

19. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 2 Padangpanjang 138

20. Dokumentasi Penelitian 139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa, dimana terjadi interaksi antara kedua pihak. Interaksi ini diharapkan mampu mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran. Ketercapaian tujuan tersebut terlihat jika guru mampu membantu peserta didik mencapai ketuntasan dalam materi pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan :

> " Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas, 2008: 10) ".

Proses pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan siswa yang berkualitas. Salah satu kategori siswa yang berkulitas dapat di lihat dari hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi penulis di SMP Negeri 2 Padang Panjang pada tanggal 10 Januari 2015 semester I, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang pada semester I Tahun Ajaran 2014/2015. Seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang pada Semester I Tahun Ajaran 2014/2015

No	Kelas	Rata-rata
1	VIII a **	71,9
2	VIII b **	70,3
3	VIII c **	69,8
4	VIII d*	69,8
5	VIII e*	65,8
6	VIII f*	65,3

Sumber : Guru IPA SMP Negeri 2 Padang Panjang
Keterangan : (**) kelas unggulan.
(*) kelas reguler

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa ini adalah penggunaan media pembelajaran belum menarik dan optimal sehingga kurang menunjang minat siswa dalam belajar. Menurut Sadiman, dkk (2009: 7)" media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar". Penggunaan media dalam proses belajar dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, selain itu media pembelajaran juga berperan dalam menunjang metode yang diterapkan guru, sehingga penyampaian materi pelajaran lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Panjang pada tanggal 10 Januari 2015 diketahui bahwa kriteria media pembelajaran yang menarik adalah jika media pembelajaran dilengkapi dengan video, dan animasi. Media yang dapat mengggabungkan video dan animasi dalam satu media sekaligus dikenal dengan multimedia. Hal ini sependapat dengan Arsyad (2010: 171) bahwa "Multimedia adalah penggabungan lebih dari satu jenis media seperti grafik, teks, suara, video, dan

animasi". Menurut Asyhar (2012: 28) "dari berbagai jenis media yang ada saat ini, multimedia efektif digunakan karena multimedia mampu merangsang peserta didik melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus".

Multimedia menjadi menarik dan efektif apabila ada hubungan timbal balik antara pengguna dengan multimedianya yang disebut multimedia interaktif. Daryanto (2010: 51) mengungkapkan " multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunanya dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya". Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena dikemas dengan menarik dan interaktif. Melalui multimedia ini peserta didik dapat belajar mandiri, tidak tergantung pada guru sehingga dapat memulai dan mengakhiri materi pelajaran kapan saja sesuai dengan keinginannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kustandi, dkk(2011: 78) bahwa multimedia memiliki kelebihan yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individu maupun kelompok, memudahkan guru menyampaikan materi, dan dapat memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru IPA di SMP Negeri 2 Padang Panjang tanggal 10 Januari 2015 yaitu Ibu Gustimar, S. Pd. bahwa guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini disebabkan kurangnya keterampilan dalam membuat dan menggunakan multimedia interaktif, serta waktu yang dimiliki guru terbatas dalam pembuatan media padahal disekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang

penggunaan multimedia interaktif seperti proyektor, laboratorium komputer, komputer guru dan komputer pribadi yang dimiliki siswa.

Berbagai macam *software* dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif, namun yang paling *Include* digunakan dalam komputer adalah *PowerPoint*, karena dalam pembuatannya masih sederhana dan sangat mempermudah dalam pembuatan media presentasi. Produk yang dihasilkan pada *PowerPoint* dapat dikonversi dalam bentuk *flash* sehingga lebih menarik dan penggunaanya lebih mudah pada waktu pembelajaran. Cara merubah multimedia interaktif yang dibuat dengan *PowerPoint* menjadi format *flash* dapat digunakan aplikasi *iSpring Presenter* untuk menampilkan materi atau informasi yang banyak sehingga dapat digunakan dengan mudah dan praktis.

Informasi dalam materi ajar yang cukup banyak sehingga menuntut siswa menghabiskan waktu mencatat. siswa sulit memahami materi tentang mekanisme proses pencernaan dalam tubuh. Hal ini diketahui dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik kelas VIII sebanyak 85% siswa menyatakan materi ini cukup sulit untuk dipahami. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 1, yang merupakan nilai siswa pada ulangan harian untuk materi sistem pencernaan. Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut dapat disajikan dengan menggunakan multimedia interaktif yang dilengkapi peta konsep sebagai acuan yang dimaksudkan agar siswa membaca terlebih dahulu konsep apa saja yang ada pada materi pelajaran supaya mereka lebih mudah dalam memahami materi dan dapat merangkum materi dengan baik.

Penggunaan peta konsep adalah cara alternatif siswa dalam mencatat dan memudahkan dalam mengingat informasi secara terstruktur sehingga siswa dapat mengenal konsep dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Lufri (2010: 155) bahwa “ melalui peta konsep siswa dituntut untuk membaca hal-hal yang penting dari pelajaran”. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa diketahui bahwa penggunaan peta konsep belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Padang Panjang. Sehingga tidak digunakan dalam proses belajar mengajar, namun respon siswa dalam kuesioner yang penulis berikan dapat dilihat bahwa sebanyak 95% siswa beranggapan peta konsep dapat memudahkan dan 95% siswa setuju multimedia interaktif dilengkapi dengan peta konsep.

Penyajian multimedia interaktif yang dilengkapi peta konsep lebih baik dan menyenangkan bagi siswa jika dilengkapi dengan iringan musik. De Porter (2014: 110) menyatakan bahwa, “ Musik berpengaruh pada guru dan pelajar, musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Musik merangsang, meremajakan dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Disamping itu kebanyakan siswa memang mencintai musik”.

Siswa pada umumnya senang mendengarkan musik saat mereka mengalami kejenuhan saat belajar. De Porter (2014: 110-111) ” Musik dapat digunakan untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental, mendukung lingkungan belajar dan dapat membantu siswa masuk ke keadaan belajar

optimal”. Selain itu, musik juga membantu menggeser keadaan pikiran dari situasi penuh stress ke keadaan relaks.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *genre* musik yang akan digunakan dalam pendidikan adalah musik yang berpengaruh kuat dalam lingkungan belajar seperti musik klasik, namun biasanya musik yang digunakan sebagai *backsound* dalam multimedia adalah musik instrument. Adapun tujuan penggunaaan musik klasik dalam multimedia ini adalah karena *genre* musik juga berpengaruh untuk memperbaiki suasana hati dan dapat mempertahankan keadaan belajar yang optimal.

Penelitian mendukung penggunaan *Barok*, *Bach* dan musik klasik Mozart untuk mempertahankan keadaan belajar optimal. Mendengarkan musik jenis itu (Piano, Biola dan Flute Mozart) biasa merangsang jalur saraf yang akan mengkoordinasikan napas dan irama jantung karena mempunyai nada yang lebih ringan yang dapat menambah keringanan dan perhatian pada suasana belajar (Deporter, 2014:111).

Penggunaan *genre* musik klasik sebagai *backsound* memang tidak sesuai dengan kebiasaan siswa yang mendengarkan *genre* musik seperti *K-pop*, *Pop*, *R&B* dan *Hip-Hop* atau *genre* musik yang berasal dari akar budaya tempat mereka dibesarkan. Misalnya, bagi siswa yang dibesarkan di Ranah Minang maka kebiasaan mereka pun lebih sering mandengarkan musik yang berasal dari daerah itu sendiri dari pada musik barat. Seiring berjalannya waktu *genre* musik barat telah menarik perhatian dan digemari siswa.

Penggunaan musik klasik pada media adalah sebagai salah satu wadah untuk memperkenalkan *genre* musik yang berdasarkan penelitan memiliki dampak positif bagi dampak positif terhadap suasana belajar, keadaan mental siswa, dan mendukung lingkungan belajar siswa. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan respon siswa pada kuesioner bahwa didapatkan data sebanyak 100 % siswa mengenal musik klasik dan 95% siswa setuju dengan menggunakan musik klasik dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis telah melakukan penelitian Pengembangan tentang multimedia interaktif berupa *flash* yang dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya Media dalam proses pembelajaran yang menarik.
2. Materi sistem pencernaan tergolong sulit bagi peserta didik.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah.
4. Guru belum terampil dalam membuat dan menggunakan multimedia interaktif serta waktu yang dimiliki guru terbatas
5. Informasi dalam materi ajar yang banyak menuntut siswa untuk menghabiskan waktu untuk mencatat sehingga proses belajar mengajar kurang efektif.

6. Guru belum menerapkan peta konsep dalam proses pembelajaran.
7. Belum adanya multimedia interaktif berupa flash yang dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasiki untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah belum menarik dan sehingga kurangnya minat belajar peserta didik. Solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa SMP kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "bagaimana menghasilkan multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP yang valid dan praktis"

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik yang dikembangkan untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik dapat bermanfaat:

1. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik, mengatasi masalah pembelajaran, dan mempermudah penyampaia informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, sebagai motivasi dalam belajar dan mempermudah dalam menguasai pelajaran.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai sumber data dan informasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi kelas VIII SMP yang dikemas dalam *compact disk* dan *softcopy*. Multimedia ini telah dilengkapi dengan animasi dan video mengenai sistem pencernaan.

Pada halaman utama tersedia tombol yang dapat mengarahkan siswa kemenu utama yang memuat petunjuk ketersedian semua menu yang terdapat dalam multimedianya baik terkait KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, gambar, animasi, video dan evaluasi. Menu tersebut dapat diakses satu persatu dengan tombol pengantar yang telah disediakan yang menghubung *user* dengan menu yang ingin dibuka seperti tombol *next*, *back*, dan *home*, dan *stop*, pada setiap *slide*nya.

Keunggulan multimedia ini adalah dengan diiringi musik klasik sebagai musik *backsound*. Sedangkan untuk pengantar materi disajikan peta konsep yang bertujuan sebagai acuan materi yang akan dipelajari yang sesuai dengan indikator materi pelajaran agar siswa dapat merangkum materi dengan baik.

Multimedia ini menggunakan *font* dan ukuran tulisan yang bervariasi agar lebih menarik. Multimedia ini juga menggunakan beberapa *Software* yaitu *Microsoft PowerPoint* serta *iSpring Presenter* yaitu program yang dapat mengubah *file* presentasi menjadi bentuk *flash* dan *Cmaps Tools 5.06* sebagai aplikasi untuk membuat peta konsep dan *Macromedia firework MX* untuk *cropping* gambar agar lebih menarik dan rapi serta *Audacity Sofeware* yang digunakn untuk merekam suara narator.

H. Defenisi Operasional

Multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik ini mencakup beberapa istilah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif

   Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombimasikan teks, grafis, (gambar, animasi dan video) dan suara (audio). Multimedia interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan hasil konversi *Ispring* menjadi *flash* dari *PowerPoint*.

2. *PowerPoint*

   PowerPoint merupakan salah satu program dari *Software Microsoft Office* yang sudah *include* pada komputer yang dapat menampilkan animasi dan video dan suara (*audio*)

3. Peta Konsep

Peta konsep merupakan diagram yang menunjukkan saling keterkaitan antara konsep sebagai representasi dari makana. Biasanya diagram satu dengn diagram lainnya dihubungkan olehsuatu garis dan proposisi.

4. Musik klasik

Musik klasik adalah komposisi musik yang lahir dari budaya eropa sekitar tahun 1750-1825. Biasanya musik klasik digolongkan melalui periodisasi tertentu, mulai dari periode klasik, diikut oleh *barok*, , dan *romantic*. Selain itu musik klasik juga diartikan sebagai semua musik dengan keindahan intelektual yang tinggi dari semua zaman, baik itu berupa *simfoni Mozart*, *kantata Bach* atau karya-karya abad 20.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP yang valid dan praktis
2. Multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi sistem pencernaan bagi siswa kelas VIII SMP memiliki nilai validitas 89.49% dengan kriteria valid, sedangkan untuk nilai praktikalitas yang dilakukan oleh guru adalah 88.90% dengan kriteria praktis dan untuk praktikalitas oleh siswa memiliki nilai 88.90% dengan kriteria praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan hal-hal berikut.

1. Guru dan siswa dapat menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk materi sistem pencernaan.
2. Peneliti lain, dapat melakukan penelitian uji efektifitas untuk mengetahui efektifitas dari yang dikembangkan penulis dan dapat melakukan penelitian multimedia interaktif berupa *flash* dilengkapi peta konsep dan diiringi musik klasik untuk materi pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Asyhar. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Salim, Danny. (2010). " pengaruh Musik terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 2 SMUK Salatiga." *Jurnal Penelitian*. 2(I). Hlm. 31.

Dahar, Ratna wilis. 2010. *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Managemen Pendidikan dasar dan Menengah.

De porter, Bobbi. 2014. *Quantum Teaching.* Bandung: KAIFA PT Mizan Pustaka

Edward, Caroline. 2009. *Mind Mapping Untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Yogyakarta: Sakti.

Firdawati, 2014. "Pengembangan Multimedia interaktif berupa *Flash* dilengkapi Biosong pada Materi Sistem Pernafasan untuk SMA Kelas XI IPA". *Skripsi*. Padang: UNP

Jayanti, Dewi. 2012. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Power Point pada Materi Sistem Saraf untuk SMA Kelas XI". *Skripsi*. Padang: UNP.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*: *Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia.

Lufri. 2010 . *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press

Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Content Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Jakarta: PUSTEKKOM Depniknas.

Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
.