

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI MACRO MEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



Oleh

**Rafif Rawisfi
1304790/ 2013**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA

Nama : Rafif Rawisfi
Nim/BP : 1304790/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2018

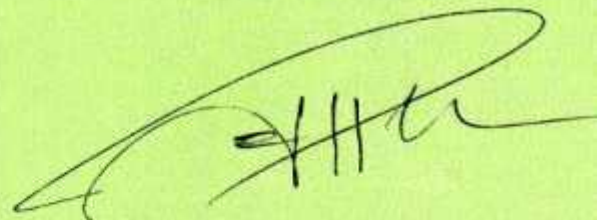
Disetujui Oleh :

Pembimbing I




Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 196107221986021002

Pembimbing II



Drs. Zelhendr Zen, M.Pd
NIP. 195907161986021001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN


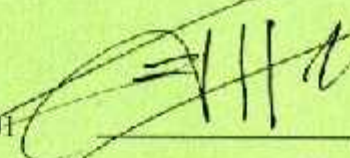
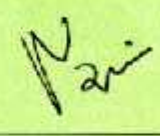
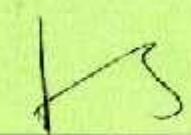

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada
Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA**

Nama : Rafif Rawisfi
Nim/BP : 1304790/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	
Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 195907161986021001	
Anggota	1. Nofri Hendri, M.Pd NIP. 197811292003121001	
	2. Dra. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 198301262008122002	
	3. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rafif Rawisfi
Nim/BP : 1304790/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada
Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan seungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, 12 Februari 2018

Yang menyatakan



Rafif Rawisfi

ABSTRAK

Rafif Rawisfi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macro Media Flash* merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Model pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini yaitu model 4D, yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i SMA 1 Lubuk Basung tahun ajaran 2017/2018 pada semester 1. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 20 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan aplikasi *Macromedia Flash 8*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan “**Valid**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli media I yaitu 4,41 dan ahli media II yaitu 4,76. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan “**Valid**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian yaitu 4,38. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media pembelajaran interaktif berada pada kategori “**Praktis**” digunakan dengan rata-rata keseluruhan 4,25. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* telah Valid dan Praktis dan dapat di gunakan pada pembelajaran sejarah

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA*

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. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Fauzana Augusta, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Taslim selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA N 1 Lubuk basung

8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMA N 1 Lubuk Basung yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu dan ayah yang telah membiayai dan berdoa serta berjuang untuk keberhasilan anak-anaknya.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan terutama sekali Dipa Satriadi wirya putra,dan Ilham Hidayat yang telah membantu penulis selama penelitian.
11. 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, 12 Februari 2018

Rafif Rawisfi
Nim. 1304790

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk	5
F. Manfaat Penelitian	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
H. Defenisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
B. Hakikat Media Interaktif	13

1. Pengertian Multimedia Interaktif	13
2. Format Multimedia Interaktif.....	13
C. Hakikat Macromedia Flash 8.....	15
1. Pengertian <i>MacroMedia Flash 8</i>	15
2. Keunggulan <i>MacroMedia Flash 8</i>	16
D. Hakikat sejarah	18
1. Pengertian Sejarah.....	18
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah	19
3. Materi sejarah kelas X SMA	20
E. Keterkaitan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash</i> dengan Mata Pelajaran Ilmu Sejarah	20
F. Penelitian yang Relevan.....	22
G. Kerangka Konseptual	23

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Model Pengembangan	27
C. Prosedur Pengembangan.....	30
D. Uji coba produk	34
E. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	45
B. Revisi Produk.....	52
C. Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	39
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	40
3. Kisi-Kisi Angket Instrumen Siswa.....	41
4. Hasil Penilaian Media	48
5. Hasil Penilaian Materi	50
6. Hasil Data Uji Coba Pada Siswa.....	51
7. Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jendela <i>Macromedia Flash 8</i>	16
2. Hasil rancangan awal menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i>	18
3. Kerangka Pikir Penelitian	25
4. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Penilaian Uji Pratikalitas.....	62
2. Flowchart	63
3. Storyboard.....	64
4. Silabus.....	71
5. Penilaian Ahli Media I.....	76
6. Penilaian Ahli Media II.....	79
7. Penilaian AhliMateri I.....	82
8. Penilaian Uji Pratikalitas Siswa	85
9. Dokumentasi Penelitian	97
10. Surat Penugasan	103
11. Surat Izin Penelitian dari Kampus	104
12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	105
13. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama bagi setiap orang karena dalam pendidikan terjadi perbaikan sikap mental, intelektual dan keterampilan siswa. Pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas, karena pendidikan berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk manusia yang kreatif, aktif dan mandiri. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut dibutuhkan berbagai bidang ilmu pengetahuan diantaranya adalah mata pelajaran Sejarah.

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Terwujudnya nilai - nilai pada pembelajaran Sejarah tersebut tidak terlepas dari mutu pendidikan yang diusahakan guru di sekolah. Guru dituntut untuk membantu siswa bersikap berpikir kritis dan rasional sehingga siswa dapat memahami perubahan zaman dari waktu ke waktu dan dapat mempersiapkan diri menghadapi masa yang akan datang

Oleh sebab itu, guru perlu melakukan pembenahan dan perbaikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Sejarah dimulai dari merancang pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan siswa, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, metode pembelajaran dan media belajar yang tersedia.

Salah satu pembenahan yang perlu dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Teknologi mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut guru untuk dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi tersebut seperti dengan penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

Penggunaan media secara tidak langsung akan mempengaruhi penggunaan aplikasi komputer. Kehadiran beraneka ragam aplikasi komputer seperti teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video menjadikan penyampaian isi atau materi lebih dinamis, kreatif, dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong motivasi dan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena adanya ketertarikan siswa pada sistem media yang mampu menampilkan teks, gambar, grafik, video, sound, dan animasi. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat media presentasi yang lebih baik untuk proses pembelajaran. *Macromedia Flash 8* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga kita dapat menciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut.

Kelebihan *Macromedia Flash* adalah a) animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada resolusi layar berapapun pada monitor pengguna, b) kualitas gambar terjaga, disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mempengaruhi kualitas gambar, c) waktu *loading* lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated gif* dan *java Applet*, d) mampu membuat *website* interaktif, e) mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, f) dan mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi.

Dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* siswa dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, siswa dan media yang digunakan. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan interaktif dapat menunjang motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 25 sampai 29 April 2017 dan melakukan wawancara pada guru yang mengajar di SMA 1

Lubuk Basung, Kabupaten Agam diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah di kelas X, umumnya masih menggunakan media sederhana seperti LKS dan buku paket, sarana kurang digunakan karna keterbatasan sumber daya manusia dalam menggunakan multimedia interaktif, sehingga siswa sering merasa bosan dalam belajar.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, penulis ingin melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Sejarah. Oleh sebab itu, penulis mengambil judul penelitian "***Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA***"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran Sejarah di kelas X SMAN 1 Lubuk Basung Kabupaten Agam yaitu :

1. Pembelajaran berpusat pada guru karena cenderung menggunakan metode ceramah selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa bosan.
2. Penggunaan media yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran dan hanya terfokus menggunakan buku paket dan LKS.
3. Siswa malas untuk membaca materi pelajaran karena materi Sejarah umumnya bersifat hafalan dan sangat banyak.

4. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang modern dan interaktif maka permasalahan yang dikaji yaitu :

1. Bagaimana kevalidan produk Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Sejarah di SMA ?
2. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Sejarah di SMA ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang valid pada mata pelajaran Sejarah di SMA.
2. Menghasilkan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Sejarah di SMA.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran interaktif dalam bentuk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk

mata pelajaran Sejarah yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik :

1. Dari aspek isi/materi media pembelajaran interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas X SMAN 1 Lubuk Basung Kabupaten Agam .
2. Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi/ *Macromedia Flash 8* , *Adobe Photoshop*, *cool Edit Pro*, *Swift 3D*, *Macromedia Flash* dan *Macromedia Dreamweaver*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan “Lanjut” untuk melanjutkan program dan “Keluar” untuk keluar dari program.
 - 2) Pada halaman awal (home) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: SK / KD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) , Materi, Test, Video Profil, dan Keluar.
 - a) Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi akan dipelajari yaitu tentang Revolusi Kebudayaan.
 - b) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KI/KD, yang disajikan dalam bentuk Multimedia Interaktif, yang mana terdiri dari 5 sub-materi Revolusi Kebudayaan.
 - c) Menu “Test” berisi tentang soal evaluasi

- d) Menu “Video” berisi tentang uraian materi yang saling berkaitan.
- e) Menu “Profil” berisi Identitas penulis.
- f) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada proses pembelajaran Sejarah di SMA dengan memberdayakan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar Sejarah.

2. Secara Praktis

- a) Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan media *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran Sejarah di SMA, dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
- b) Bagi guru, bermanfaat sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*. Guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Sejarah.

- c) Bagi Kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di Sekolah yang dipimpinnya serta memperkaya pengetahuan yang ada didalam penggunaan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8*

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa media Interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran Sejarah dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah siswa kelas X di SMAN 1 Lubuk Basung untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menarik menggunakan *Flash 8*.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model 4-D (*Four D*), akan tetapi mengingat keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya yang tersedia dalam pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ini di ubah menjadi 3-D (Define, Design, Develop) dan dibatasi hanya sampai materi mid semester.

H. Definisi Istilah

Pada penelitian pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

1. *Properties* , yaitu suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain
2. Animasi, yaitu sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik
3. *Action Script*, yaitu suatu perintah yang diletakkan dalam suatu *frame* atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif
4. *Movie Clip* yaitu suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
5. *Frame* Suatu yaitu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
6. *Scene* adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik tulisan maupun gambar
7. *Time line* adalah bagian yang digunakan untuk menampung *layer*
8. *Masking* adalah suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* yang akan tampak ketika *movie* dijalankan.
9. *Layer* Sebuah nama atau tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas pada produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan di nilai oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator media dan satu orang validator materi memperoleh nilai rata-rata oleh ahli media I yaitu 4,41 dan ahli media II yaitu 4,76. Sedangkan skor rata-rata untuk ahli materi yaitu 4,38. Sehingga media dan materi yang dikembangkan dapat dikategorikan “**Valid**” untuk digunakan.
2. Hasil uji pratikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media pembelajaran interaktif tentang tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatan, berdasarkan pandangan siswa maka diperoleh nilai 4,25 dengan kriteria “Praktis” untuk digunakan.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Marcomedia Flash 8* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas X SMA pada mata pelajaran sejarah
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi media interaktif khususnya aplikasi *Marco media Flash* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad,. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*.
Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fero, David. 2011. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan*”. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Hendri Hendratman. 2011. *The Magic Of Macromedia Flash 8*. Bandung: Informatika.
Jakarta: Rineka Cipta.
- Nusa Putra. 2011. *RESEARCH & DEVELOPMENT Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*.
Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada