

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
APLIKASI *LECTURE MAKER 2.0* PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**PARIS FERDIAN**

**1300199/2013**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

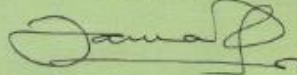
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
APLIKASI *LECTURE MAKER 2.0* PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII SMP

Nama : Paris Ferdian  
NIM : 1300199  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2018

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd  
NIP: 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Dra. Zuliarni, M.Pd  
NIP: 19590727 198503 2 001

Ketua Jurusan



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

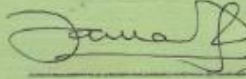
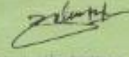

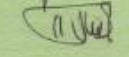
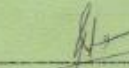
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi  
*Lecture Maker 2.0* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP  
Nama : Paris Ferdian  
NIM/ BP : 1300199/ 2013  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr.Darmansyah, ST., M.Pd NIP: 19591124 198603 1 002	
2. Sekretaris	: Dra.Zuliarni, M.Pd NIP: 19590727 198503 2 001	
3. Anggota	: Dra. Ida Mural Suan, M.Pd NIP: 19510401 197903 2 001	
4. Anggota	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP: 19611011 198602 2 001	
5. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP: 19580517 198503 2 001	

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Paris ferdian  
**NIM/BP** : 1300199/ 2013  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan  
**Judul** : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lecture Maker 2.0* Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII Smp

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 25 Januari 2018  
Yang menyatakan

  
Paris Ferdian

## ABSTRAK

### **Paris Ferdian .2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lecture Maker 2.0* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP**

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, dikarenakan tidak adanya penggunaan media dalam proses belajar mengajar, dengan adanya multimedia interaktif IPS dengan menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk multimedia interaktif IPS kelas VII, mengetahui kelayakannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Koto XI Tarusan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penilaian kevalidan dari 2 orang validator ahli materi serta ahli media, materi dan juga medianya sudah dikategorikan “valid” namun terdapat beberapa revisi ringan pada materi serta media. Hasil analisis uji coba kepraktisan produk media pembelajaran berada pada kategori “Praktis”.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lecture Maker 2.0* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di 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
2. Bapak Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku pembimbing II telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.

5. Keluarga besar penulis, orangtua yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
6. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan BP 2013.
7. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga proposal ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat harapkan dari pembaca sekalian. Semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
G. Manfaat Pengembangan .....	9
H. Pentingnya Pengembangan .....	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
J. Definisi Operasional.....	12

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori .....	13
1. Media Pembelajaran .....	13
a. Pengertian Media .....	13
b. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
c. Fungsi Media Pembelajaran .....	14
d. Manfaat Media pembelajaran .....	15
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16
f. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	16

2. Multimedia Interaktif.....	17
a. Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
b. Model- Model Multimedia Interaktif.....	17
c. Kelebihan Multimedia Interaktif .....	18
d. Kekurangan Multimedia Interaktif.....	19
3. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	19
a. Kawasan Desain .....	20
b. Kawasan Pengembangan .....	20
c. Kawasan Pemanfaatan.....	20
d. Kawasan Pengelolaan .....	20
e. Kawasan Penilaian .....	20
4. Aplikasi <i>Lecture Maker 2.0</i> .....	20
a. Pengertian <i>Lecture Maker 2.0</i> .....	20
5. Mata Pelajaran IPS .....	22
a. Defenisi Mata Pelajaran IPS .....	22
b. Tujuan Mata Pelajaran IPS .....	23
6. Validitas dan Praktikalitas .....	23
a. Validitas .....	24
b. Pratikalitas .....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	26

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

A. Jenis Penelitian .....	28
B. Model Pengembangan .....	29
C. Prosedur Pengembangan .....	30
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
1. Dokumentasi.....	36
2. Angket atau kuisisioner.....	36
3. Format Penilaian.....	36
E. Teknik Analisis Data .....	41

**BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan .....44  
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....52  
C. Pembahasan .....73

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....77  
B. Saran .....78

**DAFTAR RUJUKAN .....79**

**LAMPIRAN .....81**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1. Penentuan skor pada skala likert.....	37
2. Indikator Penilaian Ahli Materi .....	38
3. Indikator Penilaian Ahli Media .....	39
4. Indikator Ujicoba Praktikalitas untuk Siswa .....	40
5. Hasil Penilaian Validasi Materi .....	53
6. Hasil Penilaian Validasi Media .....	57
7. Hasil Uji Coba I.....	70
8. Hasil Uji Coba II.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Utama <i>Lecture Maker 2.0</i> .....	21
2. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Borg & Gall...31	
3. Tampilan cara membuka Program <i>Lecture Maker 2.0</i> .....	47
4. Tampilan buat slide baru .....	48
5. Tampilan memasukan gambar.....	48
6. Tampilan memasukan vidio.....	48
7. Tampilan memasukan sound .....	49
8. Tampilan pilihan dalam memilih tulisan .....	49
9. Tampilan cara save program.....	50
10. Tampilan uraian revisi media .....	62
11. Tampilan menu media interaktif setelah revisi .....	63
12. Tampilan background letak dan luas Indonesia sebelum revisi.....	63
13. Tampilan background letak dan luas Indonesia setelah revisi.....	64
14. Tampilan background navigasi sebelum revisi.....	64
15. Tampilan background navigasi setelah revisi.....	64
16. Tampilan background potensi sumber daya alam sebelum revisi.....	65
17. Tampilan background potensi sumber daya alam setelah revisi.....	66
18. Tampilan penambahan suara musik instrumen .....	66
19. Tampilan penambahan suara musik instrumen .....	67
20. Tampilan hasil akhir sebelum revisi.....	67
21. Tampilan hasil akhir setelah revisi.....	68
22. Tampilan penambahan halaman baru menuju evaluasi.....	68
23. Tampilan penambahan halaman baru untuk rangkuman.....	69
24. Tampilan penambahan halaman baru untuk keluar program.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard.....	81
2. Flowchar .....	83
3. Silbus .....	84
4. Penilaian Validator Media .....	91
5. Penilaian Validator Materi.....	95
6. Penilaian Hasil Uji Coba I dan II.....	101
7. Surat- surat.....	117
8. Dokumentasi.....	121
9. Penilaian Uji Praktikalitas .....	126

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan perkembangan suatu negara. Melalui pendidikan yang maju maka akan tercipta sumber daya manusia yang kompeten, sehingga mendukung terwujudnya manusia yang cerdas, terampil, dan berwawasan luas. Hal tersebut akan menciptakan kesejahteraan suatu bangsa.

Kesejahteraan bangsa tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi juga sumber daya alam dan modal sosial sehingga meningkatkan mutu pendidikan menjadi suatu keharusan terutama bagi seorang guru. Guru adalah faktor yang paling utama dalam dunia pendidikan. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna membangkitkan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti proses belajar.

Keberhasilan pembelajaran yang dapat dicapai siswa tidak hanya tergantung pada proses pembelajaran, namun juga dari faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal meliputi kecerdasan, motivasi, gaya belajar, persepsi, minat, sikap, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi kemampuan guru, model pembelajaran, metode mengajar, dan media pembelajaran, serta strategi yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas.

Dengan media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan isi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan dicapai dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan guru, sehingga media dapat digunakan secara efektif dan tepat sasaran.

Media yang efektif dan tepat sasaran adalah media yang melibatkan peserta didik secara interaktif, karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik, menyenangkan dan nyata, maka akan membuat proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran yang nyata, peserta didik dapat langsung melihat penyampaian pesan (informasi), pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran tidak berjalan dengan baik maka pesan akan sulit diterima siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru, pembelajaran akan menjadi tidak menyenangkan, dan siswa akan cepat jenuh jika dalam pembelajaran tidak berjalan secara efektif, dan tidak mencapai sasaran yang telah diinginkan. Diperlukan strategi yang tepat dalam mengajar siswa dan juga memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana yang baik dalam mendukung kemajuan pendidikan.

Salah satu jenis media pembelajaran yang berkembang akhir-akhir ini adalah media yang diproduksi dari media elektronika untuk pembelajaran, contohnya komputer. Komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi data informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat akhir-akhir ini juga memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya, salah satunya yaitu pembuatan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ini tidak ada di SMP Negeri 3 Koto XI Tarusan, pada hal penggunaan media sangat membantu guru dalam melakukan pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media sudah cukup banyak digunakan di sekolah-sekolah, hal itu dikarenakan tingkat kreatifitas guru semakin berkembang dan di dukung oleh perkembangan teknologi yang semakin maju. Namun penggunaan media dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan, karena masing-masing peserta didik mempunyai karakter dan gaya belajar yang berbeda dan sebuah media harus disesuaikan dengan materi apa yang akan di sampaikan apakah sudah tepat menggunakan media itu.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memuat komponen-komponen bahan belajar berdasarkan kajian teknologi pembelajaran. Dengan media ini, guru dapat menampilkan lebih banyak objek dalam gambar beserta suara. Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran

dengan baik, dan semangat mengikuti pembelajaran sampai selesai. Dengan harapan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam belajar, sehingga terciptanya pembelajaran efektif dan menyenangkan, karena dengan menggunakan bahan belajar yang dikembangkan ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0*.

Aplikasi *Lecture Maker 2.0* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat diaplikasikan untuk media pembelajaran. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat digunakan dalam bentuk persentasi dan, cd interaktif. Aplikasi *Lecture Maker 2.0* dilengkapi dengan program pembuatan audio video, sehingga dapat digunakan untuk multimedia. Meskipun program aplikasi ini sebenarnya program untuk membuat persentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat media pembelajaran. Program yang dihasilkan pun cukup menarik dan bagus untuk media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMPNegeri 3 Koto XI Tarusan peneliti menemukan bahwa SMP tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor dan *Wifi*. LCD proyektor tidak dimanfaatkan secara maksimal, tentu saja ini menjadi suatu masalah. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran IPS yaitu ibu Musdalena S.pd di SMPNegeri 3 Koto XI Tarusan diketahui guru yang mengajar pada

sekolah ini sebanyak 22 yang dimana laki-laki berjumlah 5 orang dan wanita 17 orang, yang dimana guru yang menggunakan media adalah guru bahasa inggris seperti radio, dan papan tulis, dalam pembelajaran bahasa inggris.

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat jam pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan buku paket dan papan tulis sebagai sumber belajar. Tetapi pada kenyataannya dilapangan hingga saat ini bahwa pembelajaran IPS dirasakan sangat membosankan dikarenakan pembelajaran IPS mencakup materi yang banyak dan luas, sehingga banyak siswa yang lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang tidak penting selain belajar, seperti mengobrol sesama teman, keluar kelas, dan duduk diwarung-warung dekat sekolah daripada masuk kelas dan memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan kelas, dan siswa terlihat jenuh serta tidak tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media dan mengadakan media pembelajaran yang interaktif.

Siswa kurang memahami materi yang telah diajarkan sehingga guru harus menjelaskan kembali pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien memakan waktu yang lama dalam satu pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media interaktif. Media interaktif memiliki kelebihan untuk memberikan pembelajaran yang lebih beragam dan dinamis, media pembelajaran interaktif juga mampu menarik perhatian siswa karena beragam dalam memuat materi yang menarik dan kreatif.

Zaman modren saat ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari yang namanya teknologi. Salah satu media pengajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan multimedianteraktif menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0*.

Dari latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lecture Maker 2.0 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS yang masih belum dapat berlangsung secara optimal karena pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan sumber belajar hanya buku panduan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang efektif belum ada dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
3. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

4. Kurangnya kemampuan guru dalam menjalankan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pertimbangan dari penulis, yang mana di SMP tidak ada menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran cepat menjadi bosan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS yang valid?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lecture Maker2.0* pada mata pelajaran IPS.
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif Menggunakan Aplikasi *Lecture Maker2.0* pada mata pelajaran IPS.
3. Menghasilkan produk media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa pada mata pelajaran IPS.

## F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media interaktif menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0* materi IPS. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan seperti:

1. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik yaitu:
  - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0*.
  - b. Media yang dikembangkan dalam bentuk multimedia Interaktif.
2. Menu utama akan muncul beberapa tombol pilihan diantaranya petunjuk penggunaan, profil, KI dan KD, materi IPS, video, evaluasi, musik, dan keluar. Pada bagian awal program akan terdapat gambar kartun dan kalimat pembuka “multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII SMP”. disertai suara narator dan musik instrumen.
3. Pada bab satu terdapat materi tentang manusia, tempat, dan lingkungan yang dimana terdiri dari beberapa pilihan menu yaitu:
  - a. Ruang dan interaksi antar ruang.
  - b. Letak dan luas Indonesia.
  - c. Potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.
  - d. Dinamika kependudukan Indonesia.
  - e. Kondisi alam Indonesia.
  - f. Perubahan akibat interaksi antar ruang.

4. Pada materi letak dan luas Indonesia ada penjelesan tentang materi dan dibawah materiada gambar peta, disamping kanan animasi anak-anak dan juga dibawah animasi anak- anak ada tombol kembali danlanjut disertai musik instrumen.
5. Pada materi komponen penyusunan peta ada tombol di sebelah kanan untuk lanjut dan untuk kembali, juga disertai dengan musik instrumen.
6. Materi potensi sumber daya alam Indonesia yang memuat tentang sumber daya hutan yang dimana disebelah kanan ada tombol lanjut dan kembali yang disertai dengan musik instrumen.
7. Pada materi perubahan interaksi antar ruang, disamping kanan ada animasi anak-anak sehingga media lebih menarik. Dibawah sebelah kanan ada tombol untuk lanjut dan kembali.
8. Pada multimedia interaktif dilengkapi dengan latihan dan evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat melihat sejauhmana kemampuan siswa terhadap materi yang ada.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPS yang berkualitas, efektif, efesien dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri terhadap diri siswa, baik yang dilakukan disekolah maupun dirumah.

Adapun manfaat dari penelitian dituliskan lebih rinci yaitu :

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti proses kuliah dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat, rasa ingin tahu dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

## **H. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan multimedia adalah media yang digabungkan dan dikombinasikan menjadi sebuah media pembelajaran seperti, teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dimanipulasi secara digital. Pengembangan multimedia ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran beragam visualisasi dan tutorial, dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah yang mempunyai komputer sehingga siswa dapat memperkaya ilmu dengan melihat materi-materi dalam multimedia.

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0* pada mata pelajaran IPS dilakukan sebagai upaya

mengoptimalkan pembelajaran sekolah yang masih menggunakan metode konvensional. Melalui pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lecture Maker 2.0* ini dalam proses pembelajaran akan lebih mudah karena media ini bisa digunakan siswa secara mandiri, dan sehingga mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran.

#### **I. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Namun dalam pembelajaran multimedia interaktif tidak pernah digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya di SMPNegeri 3 Koto XI Tarusan. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini tidak ada digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi suatu 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 semester satu, pada mata pelajaran IPS.

## J. Definisi Operasional

1. Multimedia adalah kombinasi berbagai media yang dapat dimanfaatkan secara harmonis dan terintegrasi sehingga menghasilkan suatu program yang sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut maka hal ini disebut multimedia interaktif.
2. Interaktif adalah komunikasi dua arah yang melakukan aksi, saling aktif dan berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP yang di lakukan dapat meningkat minat dan motivasi siswa, serta siswa mampu belajar mandiri dengan media interaktif.
3. Aplikasi *Lecture maker2.0* merupakan salah satu software multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran. Kelebihannya adalah dapat dieksekusi dalam bentuk presentasi, CD interaktif dan online melalui *web*. *Lecture Maker 2.0* dilengkapi dengan program pembuatan audio video, sehingga sangat memungkinkan untuk multimedia interaktif.
4. IPS yang juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu-ilmu pengetahuan sosial.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Koto XI Tarusan telah selesai dilakukan. Produk media pembelajarn interaktif ini dapat digunakan siswa sebagai salah satu alat untuk belajar guna membantu siswa dalam pembelajaran.
2. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator 4,39 dengan kategori valid, dan aspek media memperoleh rata-rata 4,53 dari masing-masing validator dengan kategori valid.

Hasil uji pratikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media pembelajaran interaktif tentang tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan, berdasarkan pandangan siswa maka diperoleh nilai 4,76 dengan kriteria praktis. Jadi terbukti bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lecture Maker 2.0* pada mata IPS kelas VII SMP valid dan praktis.

## 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 VII SMP pada mata pelajaran IPS. diharapkan penggunaan media dan cara penggunaannya guru bisa dapat belajar dan memahaminya secara mandiri supaya media ini tidak hanya dibuat oleh mahasiswa peneliti saja, tetapi diharapkan guru juga bisa membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media interaktif yang baik dan tepat sasaran. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi media interaktif khususnya *Lecture Maker 2.0* karena Aplikasi ini sangat mudah dalam pengoperasiannya, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Silvia. (2015). “ *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lecture Maker Pada mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Kkpi)*” ( diakses tanggal 17 juli 2017 )
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan, Deni. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Dewi Prawiradilaga, Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- <http://www.menggalilimu.com/2015/09/kelemahan-multimedia.html>. Diakses tanggal 2-November-2017
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Putra, Nusa. (2011). *Research & Development Penelitian Pengembangan:Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Riduwan, dkk. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.