

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GOOGLE SLIDE* PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Oleh
RAVINA ROSALIA
NIM. 18004135

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

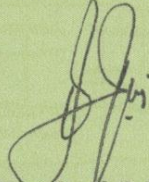
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE*
SLIDE PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP**

Nama : Ravina Rosalia
NIM/BP : 18004135/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Oktober 2022

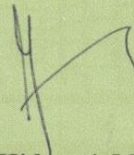
Disetujui Oleh:

Pembimbing



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

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

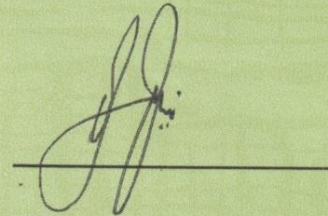
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google
Slide* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP
Nama : Ravina Rosalia
NIM/BP : 18004135/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Oktober 2022

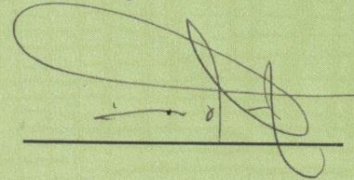
**Tim Penguji
Nama**

Tanda Tangan

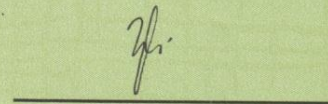
**Ketua : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004**



**Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001**



**Anggota : Elsa Rahmayanti, M.Pd.
NIP. 19880417 202012 2 010**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ravina Rosalia
NIM/BP : 18004135/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Silde* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII 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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 11 Oktober 2022
Yang menyatakan



RAVINA ROSALIA
NIM. 18004135

ABSTRAK

Ravina Rosalia. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Berbasis Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP.

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam pemecahan masalah belajar siswa pada mata pelajaran IPA, rendahnya minat siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ini disebabkan guru kurang terampil menghadirkan sebuah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP.

Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Prosedur pengembangan dan penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Validitas dilakukan dengan 3 orang yakni 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi, uji pratikalitas penelitian dilakukan dengan 30 orang siswa kelas VII di SMPN 7 Pariaman. Alat dan pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi dan angket. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil validasi dari dua orang validator layak digunakan jumlah rata-rata penelitian yaitu dari validator I mendapat rata-rata 4,8 dengan persentase 97,64% sehingga dikategorikan “Sangat Valid” dan validator II mendapat rata-rata 4,35 dengan persentase 87,05% sehingga dikategorikan “Valid”. Sedangkan validator ahli materi dikategorikan “Sangat Valid” dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,85 atau 97,14%. Berdasarkan hasil uji pratikalitas dari 30 orang siswa kelas VII SMPN 7 Pariaman mendapat rata-rata 4,8 dengan persentase 97,38% sehingga dikategorikan “Sangat Praktis”. Jadi dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *Google Slide* yang telah dikembangkan sudah sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Google Slide*, Ilmu Pengetahuan Alam

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Goggle Slide Pada Mata Pelajara IPA Di Kelas VII SMP” .

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, penulis ingin menulis ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dukungan serta saran dan arahan dari awal penyusunan skripsi ini sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP. Semoga segala bantuan yang diberikan kepada peneliti dapat menjadi amal dan ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang.

3. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, Ibu Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd, Ibu Dra. Eldarni M.Pd, serta Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi kedepannya.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd dan Bapak Septrian Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku dosen validator media yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Bapak/Ibuk Dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Desi Rahmayanti, S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, serta selalu memberikan dukungan agar penulis dapat segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala dan Wakil Kepala Sekolah, Staf TU dan Keluarga SMPN 7 Pariaman yang telah mau menerima dan memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Siswa-siswi SMPN 7 Pariaman Khusus nya Kelas VII.1 yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
9. Ayah dan Ama tercinta yakni bapak Ali Hasan Habib dan ibu Anis Wita yang selalu menjadi alasan pertama bagi penulis untuk segera menyelesaikan

skripsi ini, orang tua yang begitu luar biasa dalam memberikan dukungan baik secara moril maupun materi. Berkat pengorbanan yang luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan apapun, penulis sangat bersyukur telah ditakdirkan menjadi anak dari ayah dan ama. Hanya ucapan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam yang dapat penulis sampaikan kepada ayah dan ama tercinta atas semua yang telah diberikan selama ini.

10. Terimakasih kepada kakak dan adik tersayang yang telah memberikan dorongan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada Fahri Septian yang telah meluangkan waktu untuk menemani penulis mengerjakan skripsi ini serta memberikan dorongan dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu sipa, piah, tika dan padil. Karena selalu ada untuk menghibur, mendorong dan memotivasi agar penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
13. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna Thank me for doing all hard work, I wanna thank me for having no days, I wanna thank me for never quiting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran bersifat membangun dan berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalammualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, September 2022

Ravina Rosalia
NIM. 18004135

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMABAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Batasan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
I. Manfaat Penelitian	13
J. Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Media dan Media Pembelajaran.....	16
1. Definisi Media dan Media Pembelajaran.....	16
2. Landasan Penggunaan Media.....	19
3. Karakteristik Media Pembelajaran	20
4. Manfaat Media Pembelajaran	21
B. Multimedia	23
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	24
D. Multimedia Interaktif	25
E. Google Slide.....	26
F. Ilmu pengetahuan Alam	27
1. Definisi Ilmu pengetahuan Alam	27
2. Karakteristik Ilmu pengetahuan Alam	29

3. Biologi.....	29
G. Validitas	30
H. Pratikalitas.....	32
I. Kerangka Konseptual	33
J. Penelitian Yang Relevan	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	43
E. Teknik Analisi Data	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Pengembangan.....	51
B. Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penentuan Skala Likert	45
Tabel 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	46
Tabel 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 4 Kisi-Kisi Penilaian Angket Siswa.....	48
Tabel 5 Kriteria Interpretasi Skor	50
Tabel 6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I Tahap 1	63
Tabel 7 Revisi Ahli Media I Tahap I	65
Tabel 8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media I Tahap II.....	67
Tabel 9 Hasil Penilaian Validasi Media II	68
Tabel 10 Revisi Ahli Media II	69
Tabel 11 Penilaian Ahli Materi.....	71
Tabel 12 Hasil Uji Pratikalitas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual	34
Gambar 2 Langkah-langkah Model 4D	40
Gambar 3 Pembuatan opening	57
Gambar 4 Pembuatan Halaman Menu	57
Gambar 5 Petunjuk Penggunaan	58
Gambar 6 Profil pengembangan.....	58
Gambar 7 Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 8 Kompetensi Dasar	59
Gambar 9 Gambar halaman Materi.....	60
Gambar 10 Gambar Materi Menggunakan Video.....	60
Gambar 11 Gambar Halaman Akhir Materi.....	61
Gambar 12 Membuat Halaman Kuis.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Flowchart</i>	83
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	84
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media	90
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Materi	96
Lampiran 5 Lembar Angket Pratikalitas	99
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 7 Surat Validasi Media	105
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dinas	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan juga Negara (Undang-Undang No. 20 tahun 2003). Oleh karena itu, di setiap level manapun, kegiatan pendidikan harus disadari dan direncanakan, baik dalam tataran nasional, regional/provinsi dan kabupaten kota (mesoskopik), institusional/sekolah (mikroskopik) maupun operasional (proses pembelajaran oleh guru).

Perkembangan teknologi yang pesat pada saat sekarang ini sangat memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi sudah dianggap sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai alat untuk memenuhi segala aspek kehidupan di masyarakat. Keberadaan teknologi memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi di semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Dengan pengaruh teknologi di bidang pendidikan hal ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai fasilitas canggih untuk memperlancar proses pembelajaran yang akan disampaikan.

Penggunaan teknologi dapat meningkatkan minat belajar anak dikarenakan tampilan yang lebih menarik sehingga anak akan terhindar dari rasa jenuh selama pembelajaran. Menurut Tina Nurrita (2018 : 172), Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mudah dipahami. Makna dari teknologi pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran maupun sebagai sumber belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari pemanfaatan teknologi pembelajaran ditandai dengan hadirnya *e-learning* yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, *Compact Disc (CD)*, internet, dan media pembelajaran .

Pemanfaatan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu cara agar menjadi guru yang kreatif. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode pembelajaran yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan.

Multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik baik dari segi

tampilan maupun interaksi yang diciptakannya. Menurut Munir (2015:110), Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif.

Perkembangan multimedia interaktif telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia interaktif juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia interaktif diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang kompleks dimana memuat beberapa kajian di dalamnya seperti Fisika, Biologi dan Kimia. Salah satu bidang pembelajaran IPA Terpadu di SMP adalah Biologi. Pembelajaran biologi selama ini belum berjalan dengan maksimal padahal pembelajaran biologi mengandung berbagai manfaat yang dibutuhkan oleh

siswa. Siswa mengalami kesulitan mempelajari biologi karena adanya konsep dan istilah yang kompleks. Dalam proses pembelajaran biologi guru masih menjadi pusat informasi dan siswa mencatat materi yang disampaikan guru. Sehingga dapat kita ketahui bahwa penggunaan media masih terbatas.

Penggunaan media dapat membuat konsep dan istilah yang kompleks menjadi lebih kongkret dengan visualisasi yang dihasilkannya sehingga mudah ditangkap oleh panca indra. Selain itu penggunaan media dapat membuat suatu konsep menjadi lebih menarik sehingga menambah motivasi untuk memahaminya.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti di SMPN 7 PARIAMAN yang dilaksanakan pada Juli-Desember 2021 dan observasi yang dilakukan pada 10 Desember 2021 dengan hasil wawancara guru mata pelajaran IPA didapatkan hasil bahwa, media yang biasa digunakan oleh pendidik berupa buku teks dan *Power Point* sehingga media yang tampilan hanya sebatas gambar-gambar yang ada di buku teks ataupun *Power Point* tersebut. Penggunaan *Power Point* membuat aktivitas peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting. Ketika proses pembelajaran berlangsung hanya sedikit siswa yang memberikan respon aktif untuk belajar karena merasa jenuh dengan aktivitas belajar yang kurang bervariasi tersebut.

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa siswa didapatkan hasil bahwa, siswa merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran hal ini terjadi karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran, ketika guru menjelaskan materi di dalam kelas banyak siswa yang kurang mengikuti pembelajaran dengan serius, ada juga yang mengantuk, mengobrol dengan temannya dan ada yang sibuk dengan urusannya masing-masing. Sehingga interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pembelajaran dapat kita katakan masih belum maksimal. Hal itu terjadi karena media yang digunakan oleh pendidik kurang menarik dan juga pendidik kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat, bakat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa mendukung lancarnya proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya. Selain itu pembelajaran jadi lebih terarah.

Sebagai bentuk usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA pada bidang Biologi di SMP maka perlu dikembangkan media pembelajaran interkatif yang menarik. Media multimedia interaktif yang selain menarik dari segi tampilan media ini juga bisa menerapkan

pembelajaran dua arah antara peserta didik dengan guru agar saling berinteraksi.

Google Slide merupakan salah satu *Software* yang dapat mengembangkan multimedia untuk suatu pembelajaran ataupun sebuah presentasi. *Google Slide* adalah aplikasi presentasi *online*. Dengan menggunakan *Google Slide* kita juga dapat membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya (Oktaliana et al., 2019). Peneliti tertarik mengembangkan multimedia interaktif dengan aplikasi ini karena, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat lebih menarik dengan fitur-fitur yang dimilikinya seperti, *mobile ready* dimana kita dapat menggunakan aplikasi ini dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone*. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara gratis tanpa mengeluarkan biaya apapun, aplikasi ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru apabila terhubung dengan jaringan internet tanpa perlu mengunduh aplikasi lain. Selain itu perbedaan yang spesifik dari aplikasi ini dengan aplikasi presentasi lain adalah dengan aplikasi ini kita dapat berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dalam pengembangan multimedia interaktif ini karena kita dapat membagikan dokumennya melalui *link* dan guru mata pelajaran dapat mengedit melalui *link* tersebut. Sehingga nantinya guru dapat menggunakan dan mengembangkan aplikasi ini untuk pembelajaran lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Goole Slide* Pada mata pelajaran IPA di SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru mengakibatkan kurang aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA di SMP.
3. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran IPA di SMP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan produk multimedia interaktif pada pembelajaran IPA di SMP?

2. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran IPA di SMP?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran IPA di SMP?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Slide* materi Interaksi MakhluK Hidup pada mata pelajaran IPA di SMP. Dengan cakupan KD yang dibatasi pada menganalisis interaksi makhluk hidup dan lingkungannya serta dinamika populasi akibat dinamika tersebut.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA yang sesuai dengan kelayakan media.
2. Menghasilkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA yang valid.
3. Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis pada pembelajaran IPA.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *Google Slide* pada mata pelajaran IPA ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran seperti motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan serta kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang mandiri dan diharapkan bisa menarik minat dan memberi motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses belajar siswa dan memperjelas materi pelajaran dengan berbagai visualisasi yaitu berupa audio, visual maupun audio-visual.

Media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Google Slide* ini memiliki berbagai keunggulan seperti, gambar, audio video, teks maupun animasi. Hal ini dapat menjadikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Keadaan seperti ini dapat memungkinkan siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari. Sehingga media interaktif ini dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada akhirnya media interaktif ini mampu membantu pemahaman peserta didik tentang materi yang dipelajari sehingga peserta didik mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan dihasilkannya multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA di SMP yang menarik, bermutu dan digemari oleh siswa tentu saja layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Media yang akan dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat video, audio, animasi dan gambar yang disatukan menjadi satu kesatuan media pembelajaran.
2. Multimedia interaktif ini dalam pengoperasiannya memerlukan bantuan *handphone*, seperangkat komputer atau laptop. Dimana media ini digunakan dalam pembelajaran individual melalui *handphone* maupun seperangkat komputer atau laptop siswa. Pesan dapat disampaikan secara efektif kepada peserta didik.
3. Pada tampilan awal media terdapat bahasan pokok dari media ini yaitu “Interaksi Makhluk Hidup” dan juga terdapat tombol masuk pada tampilan awal ini.
4. Pada halaman selanjutnya terdapat 6 menu utama dari media ini yaitu : Petunjuk penggunaan, materi, latihan, profil pengembang, KI dan Indikator serta tujuan pembelajaran.
5. Pada menu “Petunjuk Penggunaan” berisi petunjuk bagaimana menggunakan multimedia interaktif.

6. Menu “Materi” berisi penjelasan materi yang akan dibagi menjadi beberapa sub materi mengenai Interaksi Makhluk Hidup.
7. Menu “Latihan” berisi latihan yang akan dikerjakan oleh siswa mengenai Interaksi Makhluk Hidup.
8. Menu “Profil” berisi tentang profil pengembang multimedia interaktif berbasis *Google Slide* mata pelajaran IPA di SMP.
9. Menu “KI dan Indikator” berisi KI dan Indikator materi yang dibahas dalam multimedia interaktif ini.
10. Menu “Tujuan Pembelajaran” berisi tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik untuk materi ini.
11. Aplikasi multimedia interaktif ini produk yang dihasilkannya berupa *link*. Sehingga penyebarannya melalui *link* yang disebarkan kepada siswa melalui perangkat komputer/handphone.
12. Latihan pada multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Quiziz*. Sehingga nantinya siswa dapat melihat langsung sampai mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
13. Aplikasi media pembelajaran dibuat menggunakan *Google Slide* sehingga nantinya penyebaran media pembelajaran ini menggunakan link yang disebar ke grup kelas siswa.
14. Siswa dapat mengoperasikan media interaktif ini secara mandiri melalui *Smartphone*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah sudah memiliki fasilitas seperti komputer yang memadai serta didukung dengan adanya *Wifi/Hotspot area*.
- b. Guru dapat mengoperasikan komputer dan mengakses internet dengan baik.
- c. Siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan untuk mengakses media ini yaitu *Handphone*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam pengembangan penelitian hanya terbatas pada materi Suhu dan Kalor dalam pembelajaran IPA di SMP.
- b. Multimedia interaktif berbasis *Google Slide* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan ketika terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet sangat diutamakan.
- c. Uji coba hanya terbatas beberapa siswa kelas VII di SMPN 7 Pariaman.

I. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu mempunyai kegunaan (manfaat) penelitian yang berguna bagi lembaga pendidikan, bagi instansi yang dijadikan objek penelitian dan juga dapat berguna bagi peneliti itu sendiri. Adapun manfaat penelitian ini dibedakan menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis mampu untuk mendukung terlaksananya tujuan pembelajaran IPA materi suhu dan kalor di SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini, siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.

a. Bagi Guru

Penelitian ini, guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk di baca siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini, sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana

yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan peneliti sebagai salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana. Menambah keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif.

J. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan persepsi tentang istilah yang digunakan dan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini peneliti memberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif merupakan upaya dalam pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran sehingga ada pembaharuan terhadap media yang ada sebelumnya.
2. *Google Slide* merupakan aplikasi presentasi online yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 7 Pariaman yang menjadi sumber belajar alternatif dan tambahan bagi siswa melalui komputer atau *Smartphone* dalam penggunaannya.

3. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang dijadikan sebagai materi pelajaran dalam pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Google Slide* untuk menciptakan sumber belajar yang efektif dan efisien.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 7 Pariaman telah selesai dilakukan dengan prosedur pengembangannya. Produk multimedia interaktif ini dapat dilakukan oleh guru sebagai salah satu alat untuk belajar guna membantu daya tarik siswa untuk belajar.
2. Multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA yang telah dikembangkan dan dapat dikatakan layak setelah melakukan revisi berdasarkan uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi.
3. Multimedia untuk pembelajaran IPA yang telah dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 30 orang siswa kelas VII SMPN 7 Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti menyarankan agar media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran IPA.

2. Bagi pengembang diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif yang lebih bervariasi sehingga dapat digunakan dan membantu dalam pembelajaran yang lain disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arum Oktaliana Sari, G. C. (2019). Goggle Slide dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9, 97-104.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gafa Media.
- K, P. Z. (2013). *Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal*. Surakarta: FKIPUNS.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3, 172.
- Putri, S. &. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 146.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan, S. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, N. S. (2013). *Media Pengejaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.