

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*



OLEH :

Amelya Putri Selvina

1100417/2011

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VIII SMP**

Nama : Amelya Putri Selvina
Nim/BP : 1100417/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Nofri Hendri, M.Pd
NIP. 19781120 200312 1 001

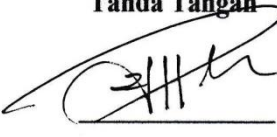
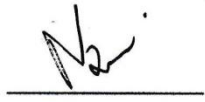
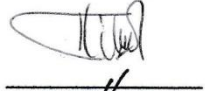


PENGESAHAN

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 : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi
Macromedia Director Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII
SMP
Nama : Amelya Putri Selvina
NIM : 1100417/2011
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
Sekretaris	: Nofri Hendri, M.Pd NIP. 19781120 200312 1 001	
Anggota	: 1. Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
	: 2. Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	
	: 3. Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 27 Januari 2016
Yang menyatakan,



Amelya Putri Selvina

ABSTRAK

AMELYA PUTRI SELVINA (2015): Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Macromedia Director* pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan siswa dalam proses belajar, dimana siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Salah satu media yang dapat merangsang siswa agar termotivasi dan mudah memahami materi pelajaran adalah Multimedia Interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS kelas VIII yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan prosedural menurut Sugiono dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahapan dalam proses penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi yaitu 2 orang guru IPS SMPN 5 Padang Panjang dan ahli media terdiri dari 2 orang dosen Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, tahap uji coba produk yang melibatkan 24 orang siswa kelas VIII SMPN 5 Padang Panjang, dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas dari aspek materi dan media, dan angket persepsi subjek coba terhadap praktikalitas penggunaan media. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “**Valid dengan Revisi Ringan**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 95,42% dan untuk aspek media berada pada kategori “**Valid dengan Revisi Ringan**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 91,07% Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan hasil uji coba siswa ada pada rata-rata 89,88% dengan kategori. “**Sangat Praktis**”. Dengan demikian dapat disimpulkan Multimedia Interaktif IPS kelas VIII SMP ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan sebagai sumber dari segala rahmat yang dicurahkan untuk peneguh hati dan mewujudkan niat sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Director Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd sebagai pembimbing I yang sabar, ikhlas dan tulus memberi bimbingan, arahan, kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis dengan ikhlas serta tulus memberi bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak/ Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Wahini, S.Pd dan ibu Lastni Maita, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kepala SMPN 5 Padang Panjang beserta guru dan staf tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
8. Ayah, ibu dan adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

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

Padang, Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Manfaat Penelitian	10

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	12
1. Hakikat Media	12
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
B. Pembelajaran berbantuan Komputer	15
C. Multimedia Interaktif	18
D. <i>Macromedia Director MX 2004</i>	21
1. Pengertian <i>Macromedia Director MX 2004</i>	21
2. Keunggulan <i>Macromedia Director MX 2004</i>	22
3. Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i>	23
E. Pembelajaran IPS	24

1. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	24
2. Tujuan mempelajari IPS	26
3. Kompetensi Inti mata pelajaran IPS	26
4. Materi IPS kelas VIII.....	27

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan	30
C. Prosedur Pengemangan	31
D. Instrumen Pengumpulan Data	36
E. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 43

A. Hasil Pengembangan	43
B. Deskripsi Pengembangan Produk Dan Hasil Uji Coba	45
1. Deskripsi Data Validasi	45
2. Deskripsi Data Prakalitas.....	50
C. Revisi Produk.....	51
D. Pembahasan	56

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA..... 61

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Ahli Materi dan Ahli Media	37
2. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas	40
3. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif mata pelajaran IPS SMP kelas VIII pada aspek materi	46
4. Kriteria kelayakan multimedia interaktif mata pelajaran IPS pada Aspek Materi.....	47
5. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif Mata pelajaran IPS SMP kelas VIII pada aspek media	46
6. Kriteria kelayakan multimedia interaktif mata pelajaran IPS pada Aspek Media	49
7. Hasil Penilaian Pratikalitas Multimedia Interaktif Mata pelajaran IPS SMP kelas VIII	50
8. Uraian Revisi Materi	52
9. Uraian Revisi Media.....	53
10. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal <i>Macromedia Director</i> MX 2004	23
2. Tampilan lembar kerja <i>Macromedia Director</i> MX 2004	23
3. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	64
2. Storyboard	67
3. Print out program	73
4. Silabus	79
5. Rencana pelaksanaan pembelajaran	91
6. Angket Validator I Pada Aspek materi	111
7. Angket Validator II Pada Aspek materi	113
8. Angket Validator I Pada Aspek media	115
9. Angket Validator II Pada Aspek media.....	117
10. Angket Praktikalitas Siswa	119
11. Data Mentah Subjek Uji Coba	122
12. Hasil Skor Rata-Rata Nilai Praktikalitas Media	123
13. Surat Penugasan	124
14. Surat Izin Penelitian untuk kantor KPPT Padang Panjang	125
15. Surat Izin Penelitian untuk SMP Negeri 5 Padang Panjang	126
16. Surat Keterangan Selesai Penelitian	127
17. Dokumentasi Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut perubahan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu sistem yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Saat ini, perkembangan pada bidang pendidikan sangat diperlukan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung tercetaknya generasi muda yang produktif yang nantinya mampu membangun diri sendiri dan masyarakat seluruhnya. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini digunakan untuk merangsang dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di kelas. Menurut Miarso dalam Rusman (2011: 170) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Semakin konkret pembelajaran yang diselenggarakan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran akan semakin efektif. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Dengan penggunaan media memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pada siswa. Penggunaan media oleh guru dapat menyajikan informasi belajar dan pesan secara serempak, serta dapat mengatasi masalah ruang dan waktu. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan oleh guru. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kompetensi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMPN 5 Padang Panjang, peneliti mengetahui bahwa SMPN 5 Padang Panjang memiliki 1 laboratorium komputer yang berisi 30 unit komputer, 1 LCD proyektor dan terhubung dengan jaringan *WiFi*. Selain itu sebagian besar siswa juga memiliki laptop secara pribadi yang dapat menunjang proses pembelajaran, namun belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Latsni Maita S.Pd di SMPN 5 Padang Panjang diketahui bahwa guru yang mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan LKS dan buku paket sebagai sumber

belajar. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Siswa cenderung kurang memahami materi yang telah dibelajarkan dan membuat guru harus menjelaskan pelajaran tersebut berulang-ulang supaya siswa dapat memahami materi pelajaran. Masalah lainnya, dalam proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang proses belajar mengajar disebabkan keterbatasan waktu dan masih kurangnya sumberdaya manusia untuk mengembangkan sebuah media.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penyediaan media pembelajaran guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS merupakan tindakan yang perlu dikembangkan. Salah satunya, pembuatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berupa multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari elemen-elemen teks, audio, video, grafik dan animasi. Multimedia dapat dikatakan sebagai media yang memiliki potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2010: 64) yang mengemukakan bahwa dengan pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

Salah satu multimedia yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif. Menurut Daryanto (2010: 49), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa dibanding teknik verbal. Siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan media, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan multimedia interaktif, motivasi, minat dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini adalah aplikasi *Macromedia Director*. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media presentasi ataupun media tutorial. Menurut Hendratman (2011: 3) *Macromedia Director* adalah sebuah program perangkat lunak komputer yang dirancang untuk membuat sebuah media pembelajaran maupun media komersil. Selain itu *Macromedia Director* didesain juga untuk mempresentasikan sebuah materi. Pada *Macromedia Director* seorang desainer dapat memadukan berbagai macam gambar, media video, animasi, suara dan sebagainya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Dengan *Macromedia Director* dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian Syaiful Azri (2013) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di MAN Model Negeri 1 Bukittinggi, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang

menggunakan multimedia interaktif yaitu 78,06 lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan multimedia interaktif dengan bantuan 70,40.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi *Macromedia Director* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS yang valid berdasarkan kriteria kelayakan media?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Membuktikan validitas dan praktikalitas multimedia interaktif dengan

aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Director MX 2004*, *Adobe Dreamweaver*, *Photoshop*. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi IPS

Materi IPS untuk kelas VIII yaitu Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia dengan perincian:

- a. Keunggulan Lokasi Indonesia.
- b. Pengaruh Keunggulan Lokasi terhadap Kegiatan Ekonomi, Transportasi, dan Komunikasi
- c. Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kolonialisme Barat di Indonesia

2. Perancang/ pengguna

a. Perancang

Programer berfungsi merancang multimedia interaktif sesuai dengan materi dan standar kompetensi SMP yang dibutuhkan.

b. Pengguna.

Siswa merupakan pengguna yang dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Dapat mengakses materi.

- 2) Mengikuti aktifitas kuis.
 - 3) Melakukan diskusi.
 - 4) Mengikuti latihan dengan perolehan skor.
3. Gambar, Audio dan Animasi.

Dalam multimedia interaktif ini terdapat beberapa gambar, audio dan animasi yang berfungsi untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik. Selain itu gambar, audio dan animasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Format ukuran multimedia interaktif ini adalah 1024 x 700 inc, warna menarik, format video (*avi*).

4. Tampilan produk
- a. Halaman awal (*intro*) merupakan halaman yang menggambarkan proses masuk kehalaman menu utama yang dilengkapi animasi. Apabila mengklik tombol *start* maka akan masuk ke halaman login dan masukkan data dan password agar dapat masuk ke halaman menu utama, jika mengklik tombol *exit* maka akan keluar dari multimedia interaktif.
 - b. Halaman menu utama dibuat semenarik mungkin agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan yang beragam. Pada halaman menu utama terdapat beberapa pilihan (petunjuk, materi, *quis*, *video*, *exit*). Jika dipilih tombol petunjuk maka akan masuk ke halaman petunjuk, jika dipilih tombol menu akan masuk ke halaman materi dan jika dipilih tombol *quis* maka akan masuk ke

halaman quis, dan jika memilih tombol video maka akan masuk video. Fungsi dari tombol-tombol tersebut adalah.

1) Tombol petunjuk

Digunakan untuk masuk kehalaman yang berisi petunjuk penggunaan multimedia interaktif.

2) Tombol menu

Digunakan untuk masuk kehalaman yang berisi KI, KD dan materi serta untuk memulai belajar dengan multimedia interaktif.

3) Tombol *quis*

Digunakan untuk masuk kehalaman ujian akhir yang berisi soal-soal yang mencakup seluruh materi.

4) Tombol *exit*

Digunakan untuk keluar dari multimedia interaktif.

5. *Quis* .

Quis dapat digunakan untuk melihat sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, serta merupakan alat yang sangat baik untuk mendapatkan respon atau umpan timbal balik secara langsung yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang dimiliki siswa.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director* pada mata pelajaran IPS dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran IPS dan untuk memperkaya

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

Tersedianya multimedia interaktif ini sebagai media pembelajaran, akan dapat menjawab masalah keterbatasan waktu yang selama ini yang terjadi pada siswa. Kurangnya waktu pembelajaran di kelas dapat diatasi dengan penggunaan multimedia interaktif ini. Selama siswa mempunyai komputer atau berhadapan dengan komputer, maka selama itu siswa dapat memanfaatkan media ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut.

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu sebagai berikut. (a) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang atau peserta didik untuk mendapatkan suatu pengertian tentang apa yang dipelajari. (b) Belajar akan lebih mudah jika digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi media adalah memperjelas pesan pembelajaran. (c) Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk

memperoleh informasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan multimedia interaktif memiliki peranan yang besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, permasalahannya penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya multimedia interaktif ini dibuat satu semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulis memiliki keterbatasan yaitu penulis hanya melakukan uji validitas dan pratikalitas sementara uji efektifitas tidak dapat dilakukan. Dengan keterbatasan penulis maka penelitian ini hanya dilakukan pada tema “Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia pada materi IPS kelas VIII, karena penulis merasa dengan satu kajian tema sudah dapat mewakili penelitian untuk uji validitas dan pratikalitas yang ingin penulis lakukan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar IPS.
2. Bagi siswa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik minatnya untuk belajar, dan mempermudahnya dalam memahami materi

pembelajaran.

3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran IPS dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas VIII SMP dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* telah selesai dilakukan. Produk media interaktif ini dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran.
2. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk media multimedia interaktif dengan **validitas materi** sebesar **95,42** dengan kategori “**valid dengan revisi ringan**”, **validitas media** sebesar **91,67** dengan kategori “**valid dengan revisi ringan**”. Sehingga media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dengan revisi ringan.
3. Deskripsi data uji coba terbatas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media interaktif tentang tampilan, kemudahan, penyajian materi dan kemanfaatan berdasarkan pandangan siswa memperoleh persentase sebesar **89,88** dengan kriteria “**sangat praktis**”

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran multimedia interaktif ini praktis digunakan oleh guru sebagai salah satu media belajar bagi siswa kelas VIII SMP dalam mengikuti pelajaran IPS.
2. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau *disseminate* yang mana merupakan tahap penggunaan produk pada skala yang lebih luas, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5,No, hlm 11-18. Diakses pada tanggal 21 april 2015 dari uny.ac.id/index.php/jee/article/download/348/250
- Dian, Sukma Athma. 2013. *Pengembangan Powerpoint sebagai Media Interaktif pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka Mata Pelajaran TIK untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Solok*. Skripsi. Padang : UNP
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gavamedia
- . 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Rosda
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Hendratman, Hendi. 2011. *The Magic of Macromedia Director edisi-2*. Bandung: informatika.
- Putra, Nusa. 2012. *Research Development*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Rusman, dkk. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Sadirman, Arif.dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press
- Sudjana, Nana. 1989. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pengembangan Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima