

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian prasyarat
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh :

AZMI PUTRA
NIM. 15004076/2015

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8*
PADAMATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII SMP**

Nama : Azmi Putra
NIM/BP : 15004076/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Januari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



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

Ketua Jurusan



**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 Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi
Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII
SMP
Nama : Azmi Putra
NIM/BP : 15004076/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Januari 2020

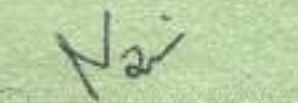
Tim Penguji Nama

Tanda Tangan

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



Anggota : Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001



Anggota : Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azmi Putra
NIM/BP : 15004076/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi
Autoplay Media Studio8 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII
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.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 7 Januari 2020
Yang Menyatakan



Azmi putra
NIM. 15004076

ABSTRAK

Azmi Putra. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

Berdasarkan masalah yang terdapat di SMP Negeri 23 Padang pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Terdapat permasalahan yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Selain itu kurangnya siswa memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pelajaran, mengobrol dengan teman yang lain, dan ada juga hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 23 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 29 orang siswa kelas VIII.6 di SMP Negeri 23 Padang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP menunjukkan bahwa, prosedur pengembangan ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua tahap pengembangan multimedia interaktif. Jadi dari prosedur pengembangan ini mendapatkan hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada pencapaian **“sangat Sesuai”** dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,70, untuk aspek media berada pencapaian **“sangat layak”** dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,60 dan validator II sebesar 4,78. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada pencapaian **“sangat praktis”** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,52. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Autoplay Media Studio 8*

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 *Autoplay Media Studio 8* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII 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 terima kasih kepada :

1. Bapak Syafril, M.Pd. selaku Penasehat akademik dan Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Ibuk Novrianti, M.Pd selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Ibuk Erlinda, S.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan dalam skripsi ini.

6. Semua siswa/i kelas VIII⁶ SMP Negeri 23 Padang yang telah bekerjasama dengan penulis dalam proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Mul akmin (ALM), Ibunda Asmi Hayati, kakak-kakak ku tercinta dan Abang Ipar serta ponakan yang kucintai (Febrina Dewita, Mita mulyawati, Rifnaldi Candra , Rahman Afandi, AUFAR Athalla Sakhi dan Raffan Alfatih Afandi), yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian lebih , semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat saya kepada world class forum (Nofri wandi, Harfajri nuari, Agustiranda, Irvan wahyudi, Enda rahmanda, Beni mahendra, dan VOCAN (Vras , Ojen, Charles, Azmi, Nela) yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu kepada sanak-sanak kita Iqbal alfurqan, Aditya gregi, Ikhlas fajril, Rani rahmadhani, Dezi kuniawan, Alfajri hidayat, yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umunmnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Oktober 2019

Azmi Putra
NIM. 15004076

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan	10
G. Pentingnya Pengembangan.....	15
H. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Media Pembelajaran	17
B. Multimedia Interaktif	22
C. <i>Autoplay media studio 8</i>	25
D. Pembelajaran IPS.....	27
E. Validitas, Praktikalitas	29
F. Penelitian Relevan.....	31
G. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Pengembangan.....	50
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	60
C. Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kerangka konseptual pengembangan multimedia interaktif.....	34
2. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	43
3. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	45
4. Kisi-kisi Angket untuk Siswa	46
5. Kategori Validitas	48
6. kategori Praktikatis.....	49
7. Hasil Penilaian Validasi untuk Aspek Materi	61
8. Hasil Penilaian Awal oleh Ahli Media.....	64
9. Hasil Penilaian Akhir oleh Ahli Media.....	67
10. Revisi Produk Multimedia Interaktif	70
11. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Brog and Gall.....	38
2. Tampilan Cara Membuka Program <i>Autoplay media studio 8</i>	53
3. Tampilan <i>Create a New Project</i>	53
4. Tampilan untuk memilih ukuran <i>Project</i>	54
5. Tampilan <i>Background</i> halaman awal	54
6. Tampilan Desain Halaman Awal	55
7. Tampilan Desain Halaman Menu.....	55
8. Tampilan Desain sub BAB Materi.....	56
9. Tampilan materi pada media	57
10. Tampilan mengimpor kuis ke dalam media	57
11. Tampilan mengimpor video ke dalam media.....	58
12. Tampilan mengimpor instrument ke dalam media.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	82
2. <i>Storyboard</i>	83
3. Silabus Pembelajaran IPS	93
4. Angket Validasi Materi	96
5. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 1	99
6. Angket Validasi Media Tahap 1 Ahli Media 2	102
7. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 1	105
8. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 2	108
9. Angket Praktikalitas Siswa	111
10. Hasil praktikalitas.....	117
11. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	120
12. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Padang	121
13. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	122
14. Dokumentasi	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia yang penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Berbagai kebijaksanaan tentang pendidikan terus dirumuskan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 pasal 3 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menuntut guru untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi tersebut dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran.

Guru merupakan orang yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna menarik motivasi

serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Media yang sesuai digunakan yaitu media yang dapat melibatkan siswa secara interaktif, karena dengan menggunakan media dapat membuat proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat merasakan pengalaman belajar secara nyata/langsung, dengan ini pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan menjadi lebih lancar. Menurut Arsyad (2011: 15) “dalam suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran”. Oleh sebab itu metode pembelajaran dan media pembelajaran saling berkaitan satu sama lainnya. Pemilihan metode mengajar tentu akan mempengaruhi media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar juga turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Agar proses pembelajaran dapat menarik minat atau perhatian siswa, guru juga dituntut untuk menggunakan media yang sesuai guna mencapai tujuan yang diharapkan. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan proses belajar siswa, salah satu adalah dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat. Pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting juga apabila dihubungkan dengan

tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video menjadikan isi atau materi lebih dinamis, dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya. Pengguna akan mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain-lain. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di kelas VIII yaitu ibu Erlinda S.Pd. pada hari Jum'at, 26 April 2019 di SMP Negeri 23 Padang, masalah yang dihadapi siswa yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pelajaran, siswa mengobrol dengan teman yang lain. Selain itu ada yang hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah faktor guru, yang kurang menggunakan media pembelajaran untuk mengaktifkan siswa, sehingga pembelajaran cenderung terpusat pada guru dan umumnya keaktifan siswa dalam belajar masih rendah, siswa hanya mendengar penjelasan guru, dan selanjutnya mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media yang umumnya dimanfaatkan guru adalah media gambar yang telah lama/usang, papan tulis ataupun penggunaan bahan ajar berupa buku teks. Pembelajaran seperti ini membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam belajar, khususnya pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu, multimedia interaktif salah satu media yang sesuai untuk menampilkan materi pada mata pelajaran IPS.

IPS (Ilmu pengetahuan sosial) sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat mengungkap aspek-aspek tersebut. Menurut Trianto (2012: 171).“IPS (Ilmu pengetahuan sosial) merupakan mata pelajaran yang diberikan di semua jenjang sekolah. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek-aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial”. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Bisa dilihat dari guru-guru IPS SMP masih banyak yang tidak menggunakan variasi media dalam mengajar, yang penting hanya

menyampaikan materi. Media yang sering dipakai oleh guru adalah buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Padahal pembahasan materi IPS yang banyak konsep-konsepnya dan bersifat abstrak membutuhkan visualisasi untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu yang digunakan dalam penyampaian materi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar dan mengajar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Selain itu mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Meskipun telah di ajarkan melalui demonstrasi, namun siswa masih mengalami kesulitan dalam memahaminya karena demonstrasi ini hanya dilakukan satu kali saat proses pembelajaran berlangsung, seharusnya materi yang sulit dipahami siswa dan memerlukan percobaan langsung untuk memahami materi tersebut, sebaiknya pembelajaran dilaksanakan di laboratorium. Tidak semua materi dapat didemonstrasikan dalam pelajaran IPS. Dari permasalahan tersebut maka multimedia interaktif dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat

kurangnya motivasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas guru perlu meningkatkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, karena multimedia ini dapat menggabungkan berbagai komponen yaitu teks, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dengan merangsang banyak indera dalam waktu yang bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar, dan tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* merupakan sebuah aplikasi yang dapat berinteraksi dan menavigasi melalui kontennya. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video.

AutoPlay Media Studio 8 merupakan sebuah aplikasi *Rapid Application Development (RAD)* yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk *windows*. *AutoPlay Media Studio 8* bisa dengan mudah dan cepat untuk membuat menu yang professional pada CD/DVD atau USB. *AutoPlay Media Studio 8* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga dapat diciptakan sebuah media dengan

mengkolaborasikan aplikasi tersebut. Siswa dapat merasakan lebih komunikatif antara guru dan siswa, dan siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan media interaktif ini dapat menunjang motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memproduksi media interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* yang sesuai kriteria kelayaan media dan materi pada mata pelajaran IPS melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Keterkaitan media *Autoplay media studio 8* dengan aplikasi power point Jika dibandingkan dengan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran seperti yang biasa digunakan program yaitu Microsoft powerpoint dan media interaktif seperti macromedia flash, *Autoplay media studio 8* lebih unggul karna, media *Autoplay media studio 8* memiliki fungsi yang lebih banyak dibandingkan dengan microsoft powerpoint dari kedua aplikasi multimedia tersebut.

Instrumen yang digunakan untuk melihat validitas dan praktikalitas yang dihasilkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas dari produk media interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan permasalahan yang ada di pendidikan terutama di dalam pembelajaran, maka dilakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS
2. Kurang motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS, sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran.
3. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang dipakai guru dalam menerangkan materi pelajaran IPS
4. Guru masih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran.
5. Siswa masih suka mengobrol dan izin keluar untuk bermain-main saat guru menjelaskan di depan kelas.
6. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* pada mata pelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* ?
2. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* ?

3. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia interaktif yang digunakan untuk pembelajaran IPS kelas VIII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan validitas multimedia interaktif dengan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* pada mata pembelajaran IPS kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan kepraktisan multimedia interaktif dengan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* pada mata pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru, dapat memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam mata pelajaran IPS.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar IPS secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

4. Bagi peneliti

- a. Memberikan penulis pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan proses penelitian.
- b. Menambah wawasan penulis terkait bagaimana perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* dan dikombinasikan dengan *QuizCreator* dalam pembuatan evaluasi pada mata pelajaran IPS yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Aspek Materi

Dari aspek materi multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Multimedia disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP kelas VIII dalam pada mata pelajaran IPS sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan.
- b. Multimedia disusun berdasarkan sumber buku paket sekolah yang beragam jenis dan penerbitnya dan disusun secara sistematis.

Materi yang disajikan dalam produk multimedia ini yaitu mata pelajaran IPS kelas VIII untuk semester I dengan perincian sebagai berikut:

- a. **BAB I** : Kondisi geografis negara-negara di asia tenggara.
- b. **BAB II** : Potensi daya alam.
- c. **BAB III** : Sumber daya alam
- d. **BAB IV** : Interaksi antar negara-negara ASEAN
- e. **BAB V** : Pengaruh perubahan dan interaksi keruangan terhadap kehidupan negara-negara ASEAN
- f. **BAB VI** : Mobilitas sosial terhadap kehidupan sosial budaya.
- g. **BAB VII** : Pluralitas Masyarakat indonesia
- h. **BAB VIII** : Konflik dan integrasi

KI dan KD yang disajikan dalam produk multimedia ini yaitu mata pelajaran IPS kelas VIII untuk semester I dengan perincian sebagai berikut:

1) **Kompentensi inti**

- a. **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- b. **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu

pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- c. **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

2) **Kompetensi dasar**

- a. Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.
- b. Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.
- c. Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

- d. Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.
- e. Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
- f. Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
- g. Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- h. Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

2. Aspek Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan video dan soal latihan atau evaluasi. Ada beberapa jenis *content* video yang disajikan pada multimedia interaktif aplikasi *autoplay media studio* 8 dan ada kumpulan evaluasi yang disajikan pada multimedia interaktif

aplikasi *autoplay media studio 8*. video dan evaluasi berdasarkan materi yang ada di mata pelajaran IPS.

3. Aspek Media

Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi komputer yaitu aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* dan beberapa *software* pendukung seperti: *Abobe Photoshop*, *Quiz Creator*, dan *fimora*
- b. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian sebagai berikut:
 - 1) Halaman *cover* merupakan halaman pembuka yang berisikan informasi media, dan judul media. Pada halaman ini terdapat tombol *Start* yang akan mengarahkan pengguna menuju ke halaman menu utama.
 - 2) Selanjutnya akan muncul halaman menu. Halaman menu ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu profil, menu petunjuk, menu KI dan KD, menu materi, menu video, dan menu evaluasi.
 - 3) Menu profil berisi tentang profil dari pembuat multimedia interaktif itu sendiri.
 - 4) Menu petunjuk yang menjelaskan tentang penggunaan multimedia interaktif ini.
 - 5) Menu KI dan KD yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - 6) Menu materi berisikan materi pembelajaran IPS yang akan dipelajari.

- 7) Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 8) Menu video berisikan tentang video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 9) Setiap halaman terdapat tombol panah kekanan dan tombol panah ke kiri. Tombol panah ke kanan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol panah ke kiri berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan suatu penemuan. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan serta mendayagunakan sumber daya yang tersedia menjadi sesuatu yang bermanfaat. Di dalam dunia pendidikan pengembangan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Pengembangan dalam pendidikan merupakan kajian dari teknologi pendidikan. Menurut Purwanto dalam Warsita (2008: 58) bahwa “salah satu peran teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah belajar yaitu dengan kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip-prinsip pemanfaatan secara efektif dan efisien”.

Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* di buat sebagai upaya penulis dalam membantu guru dan siswa mengatasi keterbatasan dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Media yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS

pada kelas VIII di SMP Negeri 23 Padang, sehingga segala kesulitan dapat di atasi dan materi pelajaran tersampaikan dengan baik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini memiliki asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

Multimedia interaktif ini diasumsikan akan mampu memenuhi kebutuhan informasi dalam bentuk media pembelajaran bagi siswa. multimedia interaktif ini menggabungkan beberapa unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki peranan besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, dengan segala keterbatasan yang dimiliki seperti kemampuan, pengetahuan, waktu, dan biaya, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan yaitu mengembangkan media pembelajaran ini dari segi pengujian produk, tanpa mempertimbangkan pengaruhnya terhadap siswa. Selanjutnya materi pelajaran yang akan dikembangkan hanya satu semester yaitu pada semester I (satu) tentang materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara- negara ASEAN, dan pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay media studio 8* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP yang telah dikembangkan secara keseluruhan dan produk multimedia interaktif dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian dan mudah dipahami siswa.
2. Hasil data uji validitas yang dinilai oleh validator materi memperoleh rata-rata sebesar 4,70 dengan berada pada pencapaian **“Sangat Sesuai”**, dan yang dinilai oleh validator media memperoleh rata-rata pertama sebesar 4,60 dan kedua sebesar 4,78 dengan berada pada pencapaian **“sangat Layak”**.
3. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,52 dengan berada pada pencapaian **“sangat praktis”** dengan variabel kriteria mencakup tampilan, penyajian, dan manfaat multimedia interaktif.
4. Berdasarkan hasil deskriptif uji validitas dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

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

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.
2. Bagi siswa kelas VIII diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan Aplikasi *Autoplay media studio 8* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja rosdakarya.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktek Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendiknas.
- Emzir (2012). *Metedologi penelitian kuantitatif & kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Republik Indonesia.(2003). undang-undang Republik Indonesia.No 20.2003.pasal 3 tentang sistem pendidikan.jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Riduwan dan Sunarto.(2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan,Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung:Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief Dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemahaman*. Depok: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Solihatin Etin & Raharjo. (2011). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* . Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman, & Endro.(2005).*Membuat CD Interaktif &Autorun dengan Media Studio 8*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Trianto. (2012). *Model pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Kencana