

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh:
Yulius Adi Putra
1100337/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS VII SMP**

Nama : Yulius Adi Putra
NIM/BP : 1100337/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

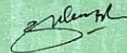
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Azman, M. Si
NIP. 19570919 198003 1 004



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

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan
Adobe Flash CS3 Professional Pada Mata Pelajaran
Geografi Kelas VII SMP

Nama : Yulius Adi Putra

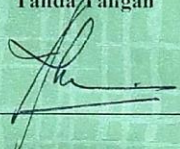

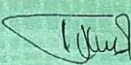
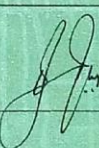
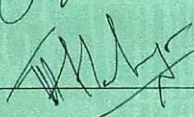
NIM/BP : 1100337/2011

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

	Tim Penguji Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Azman, M. Si NIP. 19570919 198003 1 004	
Sekretaris	: Dra. Zuliarni, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota	: 1. Dr. Fetri Yeni J, M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	: 2. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 3. Meldi Ade K Y, S.T, M. Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yulius Adi Putra
NIM/BP : 1100337/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan
Adobe Flash CS3 Professional Pada Mata Pelajaran
Geografi Kelas VII SMP

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

Padang, Februari 2017



Yang menyatakan,


Yulius Adi Putra

ABSTRAK

Yulius Adi Putra (2017): Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII SMP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Geografi di kelas VII SMP Negeri 22 Padang masih berorientasi *teacher center*. Akibatnya, siswa tidak terlalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan kreatifitas siswa menjadi tidak berkembang. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media ajar yang ada, termasuk multimedia, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran alternatif yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Geografi kelas VII di SMP Negeri 22 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator yaitu 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII₆ di SMP Negeri 22 Padang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori “Valid dengan Revisi Ringan” dengan perolehan hasil sebesar 4.68 dan untuk aspek materi berada pada kategori “Valid dengan Revisi Ringan” dengan hasil yang diperoleh sebesar 4.41. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “Praktis” dengan hasil yang diperoleh sebesar 4.05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori “Valid dan Praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamini, puji syukur yang tak terkirakan penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII SMP”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Azman, M.Pd. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni.,M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Nurjamalis, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Ali Usman, MM. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 22 Padang.

8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 22 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Orangtua dan kakak tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan BP 2011 yang senasib seperjuangan dengan penulis.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2017

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	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	9
I. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran.....	11
B. Multimedia Interaktif	18
C. <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	22
D. Pembelajaran Geografi	24
E. Validitas dan Praktikalitas.....	26
F. Kerangka Konseptual	28
G. Penelitian yang Relevan	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	34
D. Instrument Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	45
B. Revisi Produk.....	58
C. Pembahasan.....	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR RUJUKAN	66
-----------------------------	----

LAMPIRAN	67
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Validator Media	41
2. Kisi-Kisi Penilaian Validator Materi	42
3. Kisi-Kisi Angket Instrumen Siswa.....	43
4. Range dan Kriteria Kualitatif Program	45
5. Hasil Penilaian Media	54
6. Hasil Penilaian Materi.....	56
7. Hasil Uji Coba Pada Siswa	58
8. Revisi Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian	29
2. Prosedur Penelitian Pengembangan Media	34
3. Menjalankan Aplikasi <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	49
4. Membuat Halaman Kerja Baru	50
5. Klik <i>File Import to Stage</i>	50
6. Memasukan Gambar	51
7. Memberikan <i>Sript</i> Tombol	51
8. Masukkan <i>script</i>	52
9. Memasukkan Teks	52
10. Memasukkan Video	53
11. <i>Publish File</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	67
2. <i>Storyboard</i>	68
3. Penilaian Ahli Materi	71
4. Penilaian Ahli Media I	73
5. Penilaian Ahli Media II.....	75
6. Penilaian Uji Praktikalitas.....	77
7. Surat Penugasan	81
8. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan Kota Padang	82
9. Surat Izin Penelitian untuk SMP Negeri 22 Padang	83
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	84
11. Dokumentasi Penelitian	85
12. Hasil Validasi Media.....	89
13. Hasil Validasi Materi	90
14. Hasil Uji coba	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah mutu pendidikan selalu menjadi sorotan yang paling utama dalam dunia pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Semua itu ditunjukkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Guru adalah salah satu pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, menantang, sistematis dan berkesinambungan. Siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran akan optimal, apabila proses pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Sehingga menciptakan suasana pembelajaran antara guru dan siswa dapat berjalan secara optimal. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa memiliki peranan masing-masing.

Dalam pembelajaran guru sebagai fasilitator pada siswa di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan peranan siswa adalah ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.

Menurut Bambang Warsita (2010 : 86) Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dengan lingkungan yang nyaman bagi peserta didik. Agar pembelajaran itu dapat berjalan dengan optimal, maka hal utama yang harus dikuasai guru adalah membuat persiapan pembelajaran atau disebut juga dengan persiapan untuk mengajar.

Berdasarkan observasi penulis di SMPN 22 Padang, terutama pada mata pelajaran Geografi, penulis belum melihat adanya keaktifan siswa dalam belajar. Pelajaran Geografi merupakan salah satu bagian dari pelajaran IPS, yang mana merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Penulis melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berorientasikan *teacher center*, seharusnya pada mata pelajaran wajib seperti ini, siswa harus mampu berkeaktifan dalam menemukan sumber belajar, supaya ilmu mereka juga berkembang. Selain itu, penggunaan media juga kurang terlihat. Pada mata pelajaran Geografi, alangkah lebih bagusnya kalau guru menampilkan materi menggunakan sebuah media, sehingga siswa lebih bersemangat dan gembira dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut

Dryden, dkk dalam Darmansyah (2010:21) semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Penggunaan media dalam mengajar memegang peranan penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dengan menggunakan media, materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu guru haruslah memikirkan cara yang terbaik di dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik, dan interaktif, agar siswa termotivasi di dalam belajar. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi dalam rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pemanfaatan media haruslah ditingkatkan dalam rangka pencapaian mutu pendidikan yang efektif dan efisien. Proses ini dilakukan di dalam pencapaian mutu pendidikan. Sebab itu peranan media sangatlah dibutuhkan di dalam proses belajar mengajar. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran geografi seharusnya dapat dilakukan dengan berbagai media, namun kenyataan di lapangan seringkali proses pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Guru hanya menggunakan buku teks untuk membantu dalam proses pembelajaran dan kurang dalam penggunaan media. Pentingnya media pembelajaran tidak dimaksimalkan karena kreativitas guru untuk

membuat media sederhana sangat kurang. Guru harus mampu mengidentifikasi, menyusun, dan mengembangkan serta menilai bahan atau materi, memilih strategi, memilih media dan model pembelajaran yang kreatif dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Bisri Mustofa (2007) dijelaskan bahwa Geografi merupakan ilmu yang menguraikan tentang permukaan bumi, iklim, penduduk, flora, fauna serta hasil - hasil yang diperoleh dari bumi. Pembelajaran geografi di sekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan di atas dan sejalan dengan peran yang dilakukan oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai *fasilitator* dalam membuat media pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran Geografi. Selain itu , pada kawasan TP juga terdapat bidang pengembangan produk, yang mana pengembangan adalah salah satu bidang terbaik yang dimiliki oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan.

Mengingat perkembangan pendidikan dewasa ini, sekolah pada umumnya telah menggunakan jenis media, diantaranya media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), dan audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing, media

mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan benar agar dapat digunakan secara tepat guna.

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai jenis media yang dipadukan menjadi sebuah multimedia. Penggunaan multimedia lebih mudah diingat karena indera siswa lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran. Belajar dengan indra ganda akan memberikan keuntungan bagi siswa dibandingkan dengan belajar dengan materi yang hanya disajikan dengan stimulus pandang atau dengar saja. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baugh dalam Arsyad (2011: 10) “Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar, kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh dari indera pandang, 5% dari indera dengar, dan 5% lagi dari indera lain”.

Multimedia merupakan salah satu jenis dari media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Mengingat multimedia merupakan gabungan dari elemen-elemen teks, audio, video, grafik dan animasi maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang memiliki potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut, dan ingin mencoba merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif tentang mata pelajaran Geografi. Media pembelajaran interaktif dibuat sebagai media belajar untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat digunakan

langsung oleh siswa sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, penulis membuat media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII SMP*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang optimal, menghibur, praktis, efektif dan menyenangkan.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran Geografi.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dikembangkan kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu Multimedia Interaktif untuk pembelajaran geografi pada materi keragaman bentuk muka bumi kelas VII SMP.

2. Proses pembuatan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*.
3. Penelitian pengembangan ini dibatasi sampai validasi dan praktikalisasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan Multimedia Interaktif yang valid pada mata pembelajaran Geografi SMP Kelas VII di SMP Negeri 22 Padang?
2. Bagaimanakah pengembangan Multimedia Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Geografi SMP Kelas VII di SMP Negeri 22 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif yang valid pada mata pelajaran Geografi SMP Kelas VII di SMP Negeri 22 Padang.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Intraktif yang praktis pada mata pelajaran Geografi SMP Kelas VII di SMP Negeri 22 Padang

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII di SMP Negeri 22 Padang dalam mata pelajaran Geografi pada materi keragaman bentuk muka bumi.
2. Dari aspek pembelajaran, dan media, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks, media gambar, video, serta suara (background). Dimana kesemua media tersebut disusun sebaik mungkin dalam sebuah aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* sehingga pembelajaran tersampaikan sebaik mungkin.

G. Pentingnya pengembangan

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan adalah sebagai upaya penulis dalam membantu guru dan siswa mengatasi keterbatasan dan permasalahan dalam pembelajaran. Melalui penggabungan elemen visual dan audio dalam bentuk suatu pembelajaran interaktif akan mampu mengoptimalkan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Profesional* dalam pembelajaran Geografi ini juga dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, dan bersifat interaktif. Sehingga segala kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat teratasi oleh media pembelajaran ini.

H. Asumsi Dasar Dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif memiliki peranan yang sangat besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang sebaiknya materi pada multimedia interaktif dibuat satu atau dua semester agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Akan tetapi, dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi *memahami lingkungan kehidupan manusia* keterbatasan materi pada multimedia ini yang memuat untuk 2 kali pertemuan. Penulis tidak melakukan uji efektifitas, tetapi hanya melakukan uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran.

I. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, mempermudah pengajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam mata pembelajaran Geografi dan sebagai alternatif bagi guru dalam pembelajaran Geografi di kelas.
2. Bagi Sekolah, diharapkan dengan penelitian ini menjadi informasi di dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah. Salah satunya pada mata pelajaran Geografi.
3. Bagi siswa, diharapkan sebagai pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran.

4. Bagi peneliti sendiri, untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan sebagai salah satu persyaratan untuk 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 diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif ini dimulai dari menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran geografi, melakukan tahap *design* yang bertujuan untuk menyiapkan produk media pembelajaran yang dirancang, membuat rancangan awal berupa *Flowchart*, *Storyboard*, dan produk multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS3 Profesional* pada mata pelajaran Geografi, melakukan tahap *develop* yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para validator materi dan validator media saat melakukan uji validitas. Setelah revisi selesai dilakukan barulah dilakukan tahap uji coba pada produk kepada siswa untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan terhadap multimedia interaktif pada 20 orang siswa SMPN 22 Padang.
2. Nilai produk setelah melalui tahap validasi dikategorikan pada valid dengan revisi ringan. Artinya produk sudah layak dan valid untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada pelajaran geografi kelas VII SMP, setelah dilakukan revisi terhadap produk multimedia interaktif, dengan memperhatikan aspek media yang terdiri dari navigasi, tampilan, animasi, audio/sound, dan kemudahan.

3. Dari hasil penelitian uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan kriteria kemudahan dalam penggunaan, waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat, dan tepat, serta daya tarik peserta didik terhadap multimedia interaktif, berdasarkan pandangan siswa dengan nilai 4.05 dengan kriteria praktis. sehingga produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Geografi kelas VII SMP ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar alternatif.

B. Saran

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

1. Multimedia interaktif ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas VII SMP khususnya materi tentang keragaman bentuk muka bumi.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang komputer terutama mengenai desain, pemrograman dan desain grafis dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan materi yang lain.
3. Bagi peneliti lain diharapkan melakukan pengembangan sampai pada tahap penyebaran sehingga produk dapat digunakan pada skala yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Akker, J. V. 1999. Principles and Methods of Development Research (Chap.1). University of Twente (Online), (<http://www.cite.hku.hk/events/>, diakses tanggal 3 July 2016 pukul 15.54)
- Arief S Sadiman, dkk. 2012. Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bambang Warsita. 2010. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto.2011.Media Pembelajaran; Manual Dan Digital.Bogor:Ghalia Indonesia.
- Darmansyah. 2010. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. Media pembelajaran. Yogyakarta: Gaya Media
- Iwan Binanto.2010.Multimedia Digital: Dasar Teori +pengembangannya. Yogyakarta: ANDI
- Rayandra Asyhar.2011.Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press
- Riduwan. 2009. Skala Pengukuran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rudi Susilana & Cipi Riyana. 2008. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Punaji Setyosari. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono.2012.Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2012. Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zainal Arifin. 2012. Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya