

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI UNTUK KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

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



Oleh:
YAMI NOVERDIKA
NIM. 1204673

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK KELAS VIII SMP

Nama : Yami Noverdika
NIM/BP : 1204673/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Januari 2018

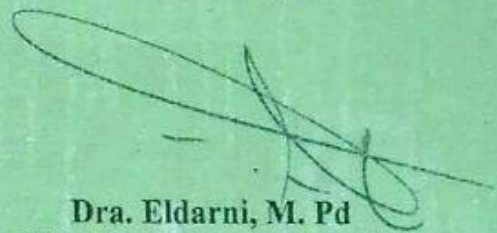
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



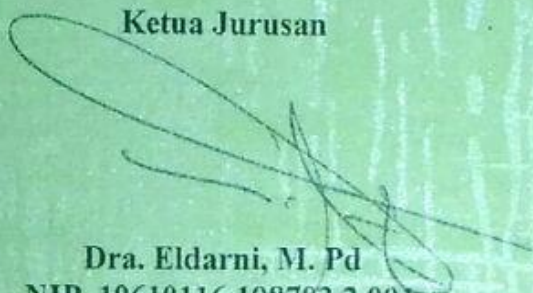
Dr. Alwen Bentri, M. Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN SKRIPSI

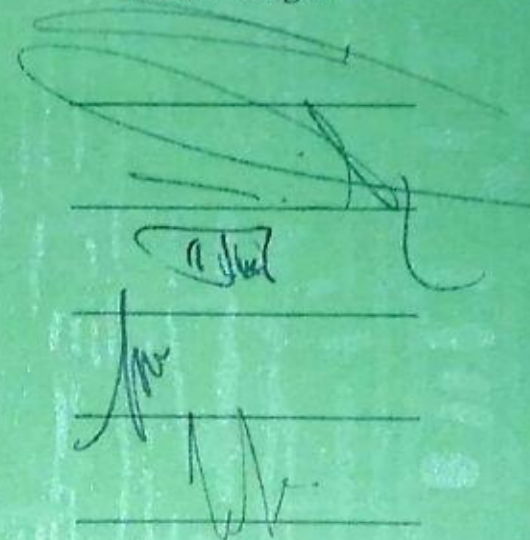
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial
pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan
Komunikasi untuk Kelas VIII SMP
Nama : Yami Noverdika
NIM/BP : 1204673/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Januari 2018

	Tim Penguji Nama
Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002
Sekretaris	: Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001
Anggota	: 1. Dr. Fetri Yeni J., M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001
	2. Novrianti, M. Pd NIP. 19801101 200801 2 014
	3. Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd NIP. 19870524201404 2 003

Tanda Tangan



The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The signatures are positioned to the right of the names of the examiners listed in the table. The first signature is the largest and most prominent, followed by two smaller ones below it.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yami Noverdika
NIM/BP : 1204673/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial
pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan
Komunikasi Untuk Kelas VIII SMP

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

Padang, 23 Januari 2018
Yang Menyatakan




Yami Noverdika
NIM. 1204673

ABSTRAK

Yami Noverdika. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan multimedia model tutorial ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, pembelajaran *power point* masih belum mampu menarik perhatian siswa hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi belajar. Berdasarkan masalah yang ditemui dilapangan maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar siswa menjadi lebih baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media yang mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu multimedia interaktif.

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Borg & Gall yang bersifat prosedural dan telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Mulai dari melakukan perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan validasi produk (validasi materi dan validasi media), melakukan uji coba terbatas, serta diperolehnya hasil akhir berupa multimedia interaktif model tutorial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media dan angket persepsi subjek terhadap multimedia interaktif model tutorial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif model tutorial ini melalui tahapan validasi produk oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi. Hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi dari ahli materi sudah dikategorikan “layak” dengan memperoleh rata-rata 4,60. Sedangkan hasil akhir validasi media sudah dikategorikan “layak” dengan rata-rata validator pertama 4,81 dan validator kedua 4,93. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,66 dengan kategori praktis Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif model tutorial dapat digunakan pada mata pelajaran TIK kelas VIII.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, Model tutorial.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi untuk Kelas VIII SMP”**.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar. Dan pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberikan saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis.

2. Ibu Dra. Eldarni, M. Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberikan saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M. Pd selaku sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, Terutama kepada kedua orang tua, papa Hilmi, SE dan mama Eliya, S.Pd yang telah mencurahkan kasih sayang kepada penulis serta memberikan dukungan moril, material serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan jurusan KTP 2012 UNP, terimakasih untuk kebersamaannya dan telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Januari 2018

Yami Noverdika
Nim. 1204673

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifik Produk yang Diharapkan	5
G. Pentingnya Pengembangan.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Konsep Media Pembelajaran	11
2. Konsep Multimedia Interaktif.....	17

3. Pembelajaran Berbasis Komputer	20
4. Model Tutorial	22
5. Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi	27
B. Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Validasi atau uji produk.....	46
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	46
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	55
1. Perencanaan.....	55
2. Pengembangan Produk awal.....	57
3. Validasi produk.....	66
4. Uji coba media.....	69
5. Hasil produk akhir.....	69
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	69
1. Deskripsi data validasi.....	69
2. Deskripsi data hasil uji coba.....	84
C. Revisi Produk.....	84

D. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Penentuan skor pada skala likert	48
2. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi.....	50
4. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media.....	51
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.....	52
6. Range dan Kriteria Kualitatif Program.....	54
7. Skor nilai untuk aspek media oleh validator media.....	70
8. Hasil penelitian media.....	76
9. Skor nilai untuk aspek materi oleh validator materi.....	80
10. Hasil data uji coba pada siswa.....	84
11. Uraian revisi oleh dua validator media.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. <i>Flowchart</i> Model Tutorial	25
2. Bagan Prosedur Pengembangan Model Borg & Gall	41
3. Tampilan Cara Membuka <i>Program</i>	58
4. <i>Create File Project</i>	59
5. Tampilan Cara Memilih Ukuran <i>Stage</i>	59
6. Langkah <i>Import File to Library</i>	60
7. Tampilan Penyimpanan File yang akan di <i>Import</i> ke <i>Stage</i>	60
8. Tampilan Desain Menu Utama pada <i>Scene 1</i>	61
9. Tampilan Memasukan Materi <i>Scene 2</i>	61
10. Tampilan Cara Menambah Materi ke Halaman Berikutnya.....	62
11. Tampilan Cara membuat <i>Button/Tombol</i>	62
12. Tampilan <i>Import Video</i>	63
13. Tampilan Latihan.....	64
14. Tampilan <i>Script</i> Untuk Menghubungkan Antar Halaman.....	65
15. Tampilan Pilihan Keluar pada Program	65
16. Tampilan menu profil	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus.....	95
2. RPP.....	102
3. Flowchart.....	106
4. Storyboard.....	107
5. Angket Penilaian Validasi I Pada Aspek Media.....	113
6. Angket Penilaian Validasi II Pada Aspek Media.....	121
7. Angket Penilaian Validator Pada Aspek Materi.....	129
8. Angket Penilaian Praktikalitas (Siswa).....	132
9. Kisi-kisi Soal.....	137
10. Soal.....	139
11. Kunci jawaban.....	144
12. Absensi Siswa.....	145
13. Surat penugasan.....	146
14. Surat Penelitian dari jurusan.....	147
15. Surat Penelitian dari Dinas Kabupaten Kerinci.....	148
16. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Kerinci.....	149
17. Surat bukti telah melakukan penelitian di SMPN 6 Kerinci.....	150
18. Dokumentasi.....	151

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan di bidang pendidikan merupakan kegiatan dalam rangka pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan salah satu sektor dalam usaha meningkatkan kualitas suatu bangsa. Kualitas pendidikan sampai saat ini masih masih tetap merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaruan sistem pendidikan nasional. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan telah banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah antara lain, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, pembaharuan kurikulum, pengadaan buku paket dan buku pustaka, peningkatan kualitas guru, penyempurnaan sistem penilaian, penataan organisasi dan manajemen pendidikan. Meski usaha-usaha tersebut sudah ada yang berhasil, namun masih perlu peningkatan agar diperoleh standar kualitas yang diharapkan, terutama sekali dalam hal proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di setiap jenjang pendidikan.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada tingkat pendidikan tengah pertama dan umum. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah memiliki visi agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat, optimal dan dapat mengelolah informasi untuk kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas, sehingga mampu berkreaitivitas, mengembangkan sikap inisiatif, dan kemampuan eksplorasi, mudah beradaptasi terhadap perubahan.

Dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi beberapa perubahan harus dilakukan agar dapat mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik diperlukan berbagai cara, baik dalam kenyamanan ruang belajar, pemenuhan sarana prasarana pembelajaran, keahlian guru dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa yang lebih baik, oleh karena itu guru dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. maka dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan multimedia model tutorial.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan peneliti di SMP N 6 Kerinci kelas VIII, mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena penyampaian materi oleh guru masih terlalu cepat. Hal ini mengakibatkan daya tangkap siswa mengenai materi yang disampaikan menjadi rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa *powerpoint* yang digunakan guru masih belum mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru. Akibatnya partisipasi belajar siswa menjadi rendah. Keterbatasannya waktu belajar dalam kelas juga menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dimana alokasi waktu pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang hanya 2 jam perminggu dirasa tidak cukup untuk menyampaikan materi secara tuntas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar siswa baik di kelas maupun di luar kelas, sehingga siswa tidak kesulitan lagi memahami materi pembelajaran dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif. Dalam hal ini penulis mengembangkan suatu produk yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi pembelajaran, yakni dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial.

Multimedia interaktif model tutorial ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, artinya media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas juga dapat dipelajari kembali oleh siswa di luar kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman, dkk (2013: 117), mengatakan bahwa:

“Tujuan pembelajaran tutorial ini yakni: (1) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai yang dimuat dalam *software* pembelajaran, (2) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri, dan (3) untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka mengajukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kelas VIII SMP.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint yang digunakan guru masih belum mampu menarik perhatian siswa.
3. Alokasi waktu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang hanya 2 jam perminggu tidak cukup untuk menyampaikan materi secara tuntas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 6 Kerinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan penelitian yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP yang layak sesuai dengan kriteria media.
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TI&K kelas VIII SMP yang praktis berdasarkan kriteria media.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan produk multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui pengembangan multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP yang praktis berdasarkan kriteria media.

F. Spesifik Produk yang di Harapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya bahan ajar multimedia interaktif model tutorial untuk mata pelajaran TIK yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* yang berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dari aspek materi, multimedia interaktif model tutorial ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa Kelas VIII SMP pada mata pelajaran TIK dengan materi membuat dokumen pengolah kata sederhana (*Microsoft Office Word 2007*).
2. Dari aspek media, multimedia interaktif model tutorial ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:

- 1) Pada bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan selamat datang di pembelajaran interaktif *microsoft office word*, kemudian terdapat tombol “*login*” untuk masuk kedalam multimedia interaktif model tutorial, pada bagian ini siswa dapat mengisi kolom nama dan kelas yang terdapat pada halaman awal media.
- 2) Tampilan kedua merupakan tampilan menu “selamat datang ananda” kemudian terdapat tombol “*Mulai*” untuk masuk pada menu *home* yang berisikan judul dari media interaktif.
- 3) Tampilan ketiga merupakan tampilan menu *Home* yang terdiri dari, SK/KD (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar), Petunjuk Materi, Latihan, Profil dan Exit. Halaman ini menggunakan *background* warna biru putih. Halaman ini juga dilengkapi dengan musik instrument. Pada menu home ini terdapat 6 tombol yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut :
 - a) Menu “SK/KD” berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi pelajaran yang akan dipelajari tentang membuat dokumen pengolah kata sederhana (*Microsoft Office Word 2007*) yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan multimedia interaktif model tutorial. Pada halaman ini terdapat tampilan pertama berupa isi dari Standar Kompetensi yang dilengkapi dengan gambar, tulisan dan musik instrument. Pada halaman ini

terdapat 2 tombol yaitu tombol panah ke kanan yang apabila di-klik akan masuk ke halaman selanjutnya yaitu Kompetensi Dasar dan tombol panah ke kiri artinya kembali ke menu utama (Home). Pada halaman Kompetensi Dasar terdapat juga tombol panah ke kiri yang apabila diklik akan kembali ke halaman Standar Kompetensi.

- b) Menu “Petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (siswa) dalam menjalankan multimedia interaktif model tutorial.
- c) Menu “Materi” berisi materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk slide dan video tutorial yang disesuaikan dengan SK/KD dan indikator. Halaman ini diawali dengan musik instrumen sebagai pengantar dari materi yang akan pelajari. Setelah itu terdapat beberapa tombol materi yang dapat dipilih oleh siswa, yang masing-masing materi terdapat video tutorialnya.
- d) Menu “Latihan” berisi latihan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini, pada menu latihan terdapan 4 obsion yaitu A, B, C dan D yang apabila siswa menjawab latihan tersebut akan muncul keterangan jawabannya Benar

atau Salah. Kemudian pada akhir latihan akan muncul Skor yang didapat siswa.

- e) Menu “Profil” berisi identitas singkat dari penulis. Halaman ini dilengkapi dengan foto penulis yang terletak disamping kanan dan keterangan (identitas singkat) penulis yang terletak disamping kiri. Halaman ini dilengkapi dengan musik instrument, dan terdapat tombol home yang apabila di-klik akan kembali ke menu utama (Home).
- f) Menu “Exit” berisikan pemberitahuan untuk menutup aplikasi atau sebaliknya. Halaman ini terdapat 2 pilihan dimana pilihan pertama “ya” maka pengguna akan keluar dari media Sedangkan pilihan “tidak” artinya pengguna tidak akan keluar dari media.

- b. Media video tutorial ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Camtasia Studio* 8.4 sebagai aplikasi utama untuk membuat video tutorial yang ada pada materi.

G. Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi beberapa perubahan harus dilakukan agar dapat mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik diperlukan berbagai cara, baik dalam kenyamanan ruang belajar, pemenuhan sarana prasarana pembelajaran, keahlian guru dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa yang lebih baik, oleh

karena itu guru dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. maka dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan sebuah pengembangan media pembelajaran salah satunya yaitu multimedia interaktif model tutorial.

Pengembangan multimedia interaktif model tutorial dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembelajaran TIK ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar TIK dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, program interaktif dan tutorial.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran TIK dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam pengembangan multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIII ini dibatasi pada pokok pembahasan membuat dan mengolah dokumen pengolah kata.

I. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan dapat mengembangkan kajian-kajian di bidang pendidikan, khususnya mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui pengembangan multimedia interaktif.

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan bagi peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, menumbuhkan semangat sekaligus mendapatkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Hasil uji validitas pada produk multimedia interaktif model tutorial yang telah dikembangkan pada aspek media memperoleh rata-rata validator pertama 4,81 dan validator kedua 4,93 dengan kategori layak dari masing-masing validator, dan aspek materi memperoleh rata-rata 4,60 dengan kategori layak.
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,66 dengan kategori praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup tampilan, kemudahan penggunaan, dan manfaat multimedia interaktif model tutorial pada pembelajaran TIK.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif model tutorial pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII pada materi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan multimedia model tutorial.

2. Multimedia interaktif model tutorial ini sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran TIK yang sifatnya praktek karena tutorial dapat memberikan penjelasan materi dan keterampilan melalui langkah-langkah yang terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.
3. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi, oleh karena itu diharapkan adanya penelitian yang lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nusa Putra. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana prenadamedia Group.
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- , 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali pers.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- , 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yusufhadi Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana