

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA KULIAH PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8*
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

AULIA VADILLA
1100400/2011

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

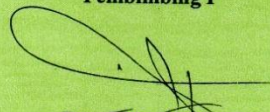
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA KULIAH PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8*
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Nama : Aulia Vadilla
NIM / BP : 1100400 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 03 Februari 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dra. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001


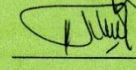
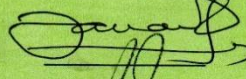
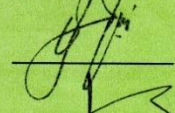
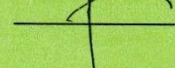
PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah
Pengembangan Bahan Ajar dengan Aplikasi
Macromedia Flash Professional 8 Program Studi
Teknologi Pendidikan
Nama : Aulia Vadilla
NIM : 1100400
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 03 Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Sekretaris	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: 1. Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
	: 2. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 3. Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN

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 acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2016

Yang menyatakan,



Aulia Vadilla

ABSTRAK

Aulia Vadilla (2016) : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dengan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* Program Studi Teknologi Pendidikan

Multimedia interaktif merupakan beberapa media yang digabungkan dalam satu kesatuan dalam bentuk digital. Media tersebut berupa gambar, animasi, video dan suara. Tujuan pembuatan multimedia ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada proses perkuliahan selama ini. Pembuatan media dalam multimedia harus didukung oleh aplikasi yang nantinya mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi yang akan penulis pakai dalam pembuatan multimedia interaktif ini berupa aplikasi *macromedia flash professional 8*. Dimana *macromedia flash professional 8* mempunyai arti sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah film animasi interaktif baik berupa gambar, suara, video, teks, dan lain-lain.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Reaserch and Development* (R&D). Objek penelitiannya adalah mahasiswa jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2012 yang berjumlah 20 orang, dengan validator berjumlah 4 orang yang berasal dari jurusan KTP FIP UNP yakni 2 ahli materi dan 2 orang ahli media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, lembar penilaian dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai “baik” sehingga materi dinyatakan Valid untuk digunakan, hasil validasi media diperoleh nilai akhir “baik”, sehingga media dikategorikan Valid untuk diujicobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk media Multimedia Interaktif berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk Multimedia Interaktif ini dapat digunakan.

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 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Dengan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* Program studi teknologi pendidikan”**.

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 terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing I, Penasehat Akademik dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, Ayahnda Muchdanel (Alm) dan Ibunda Marlina tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
6. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan KTP BP 2011.
7. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

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

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Perumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Pentingnya Pengembangan.....	9
G. Asumsi Keterbatasan Penelitian	9
H. Defenisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Hakikat Multimedia Interaktif.....	14
3. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	16
4. Kompetensi Profesi Teknologi Pendidikan.....	18
5. Aplikasi <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	21
6. Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar.....	22
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	26

BAB III METODE PENGEMBANGAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Pengembangan	28
C. Prosedur Pengembangan	29
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	59
C. Revisi Produk.....	67
D. Pembahasan.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR RUJUKAN	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Susunan Scene Storyboard.....	32
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	38
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas.....	43
4. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif dengan Aplikasi <i>Macromedia Falsh Professional</i> 8 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar pada Ahli Materi.....	59
5. Hasil Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi <i>Macromedia Falsh Professional</i> 8 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar pada Ahli Media	60
6. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif dengan Aplikasi <i>Macromedia Falsh Professional</i> 8 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar pada Ahli Media	62
7. Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif Aplikasi <i>Macromedia Falsh Professional</i> 8 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar pada Ahli Media	63
8. Hasil Penilaian Praktikalitas Multimedia Interaktif dengan Aplikasi <i>Macromedia Falsh Professional</i> 8 Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Pada Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP TM 2012	66
9. Uraian revisi materi	69
10. Uraian revisi media.....	75
11. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	34
2. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli media 1	125
3. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli media 1	125
4. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli media 2	126
5. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli media 2	126
6. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli materi 1	127
7. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli materi 1	127
8. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli materi 2.....	128
9. Kegiatan validasi multimedia dengan ahli materi 2.....	128
10. Kegiatan uji coba pratikalitas 1.....	129
11. Kegiatan uji coba praktikalitas 2.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	88
2. Flowchart	96
3. Sketsa	97
4. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas	100
5. Penilaian Validator Materi 1	102
6. Penilaian Validator Materi2	105
7. Penilaian Validator Media 1	108
8. Penilaian Validator Media 2	111
9. Penilaian Uji Praktikalitasi 1	114
10. Penilaian Uji Praktikalitas 2.....	118
11. Lampiran Surat Penugasan.....	122
12. Lampiran Surat Izin Penelitian	123
13. Lampiran Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	124
14. Dokumentasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menanamkan dan menumbuhkembangkan karakter-karakter bangsa yang diharapkan nantinya agar dapat membuat suatu Negara itu maju dan terus berkembang dari zaman ke zaman. Pendidikan diartikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Pendidikan bertujuan untuk mencapai kepribadian suatu individu yang lebih baik, yang bermoral, cerdas dan kreatif, hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yaitu:

“Pendidikan nasional bertujuan meningkatkan kualitas bangsa Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, teguh, cerdas, kreatif, berdisiplin, beretos kerja, professional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani.”

Dengan adanya pendidikan akan menghasilkan generasi yang baik, manusia yang berkebudayaan, dan manusia yang memiliki kepribadian yang baik. Dalam pengembangan pendidikan ke taraf yang lebih baik dibutuhkan suatu inovasi-inovasi baru yang harus dilakukan agar terciptanya suatu pendidikan yang berdayaguna tinggi untuk mencapai kesejahteraan dan kemakmuran suatu bangsa. Dalam hal ini teknologi pun terus berkembang pesat, manusia dituntut untuk lebih baik dalam segala hal. Munculnya teknologi yang pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia.

Semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Di perguruan tinggi, tidak hanya dosen namun mahasiswa pun dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang dilakukan. Baik pembelajaran di dalam kelas maupun tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Untuk menghasilkan suatu inovasi, mahasiswa harus membutuhkan *soft skills* yang nantinya akan menghasilkan *hard skills* yang bermutu.

Soft skills dan cara belajar masing-masing individu berbeda-beda, untuk mengatasi perbedaan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran, baik di sekolah maupun dalam perguruan tinggi. Media yang digunakan harus bisa memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan dipelajari yang nantinya pembelajaran dapat diterima baik oleh peserta didik.

Salah satu jenis media pembelajaran yang berkembang akhir-akhir ini adalah media yang diproduksi dari media elektronika untuk pembelajaran, contohnya komputer. komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi data informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat akhir-akhir ini juga memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya, salah satunya yaitu pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan beberapa media yang digabungkan dalam satu kesatuan dalam bentuk digital. Media tersebut berupa gambar, animasi, video dan suara. Seperti yang telah dijelaskan Vaughan dalam Iwan

Binanto (2010:2), “multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikombinasikan secara interaktif”. Dalam menggunakan multimedia ini siswa belajar secara mandiri sehingga siswa mampu mengembangkan pemikiran secara kreatif, sehingga dapat tercapainya suatu pembelajaran yang inovatif, aktif dan juga dapat mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Pembuatan media dalam multimedia harus didukung oleh aplikasi yang nantinya mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Agar multimedia interaktif dapat dibuat secara baik dan menarik dibutuhkan keterampilan yang handal dalam pembuatan multimedia interaktif ini. Sebagaimana yang telah dipelajari oleh penulis pada matakuliah komputer multimedia pada semester enam merupakan suatu matakuliah penunjang bagi penulis untuk membuat desain dan mengembangkan multimedia interaktif yang akan dibuat.

Aplikasi yang akan penulis pakai dalam pembuatan multimedia interaktif ini berupa aplikasi *macromedia flash professional 8*. Dimana *macromedia flash professional 8* mempunyai arti sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah film animasi interaktif baik berupa gambar, suara, video, teks, dan lain-lain. Menurut Medi Yanto (2012:1) *macromedia flash* adalah “sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif”. Jadi

macromedia flash dapat berfungsi untuk membuat suatu multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, dimana penulis bisa membuat multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash sebagai penunjang utama dalam pembuatan multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan bahan ajar.

Mata kuliah pengembangan bahan ajar merupakan salah satu mata kuliah yang wajib bagi mahasiswa pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan – Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang dengan bobot perkuliahan sebanyak 3 SKS. Perkuliahannya mengenai pemahaman tentang konsep dasar bahan ajar, macam-macam bahan ajar, prinsip-prinsip bahan ajar, perwajahan dan bahasa dalam bahan ajar, penilaian bahan ajar, dan juga mahasiswa juga dituntut untuk membuat bermacam-macam bahan ajar secara berkelompok.

Banyaknya materi yang akan di presentasikan berkelompok oleh mahasiswa dan tuntutan untuk membuat bahan ajar pada matakuliah ini menyebabkan pembelajaran harus dilaksanakan dengan cepat dan harus tepat waktu, namun pada kenyataannya kadang kala seharusnya presentasi masing-masing kelompok bisa dilakukan pada setiap kali pertemuan, namun karena kehabisan waktu untuk mempresentasikan bahan kelompok maka satu bahan kelompok tersebut harus disampaikan oleh kelompok penyaji dalam 2 kali pertemuan. Hal ini dapat menghabiskan waktu dan jadwal UTS yang telah ditetapkan di silabus pun berbeda dengan jadwal yang dinyatakan, dan antara dosen dan mahasiswa harus membuat jadwal baru yang disepakati

secara bersama-sama. Dan jika dilihat dari fasilitas yang tersedia untuk matakuliah ini yaitu hanya berupa ruang kelas dan LCD Proyektor yang akan digunakan mahasiswa untuk presentasi di dalam kelas tentang bahan yang terdapat di silabus yang telah diberikan oleh dosen.

Untuk itu diperlukan suatu inovasi baru dalam pembelajaran pada mata kuliah ini yaitu dengan menghadirkan multimedia interaktif yang akan di desain dan dikembangkan oleh penulis, sehingga mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, pembelajaran bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun, serta pembelajaran bisa bervariasi dari tahun ke tahun.

Pembuatan multimedia interaktif ini diselaraskan dengan subyek pada mata kuliah. Subyek mata kuliah yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dapat memakai buku panduan atau bahan ajar tertentu. Akan tetapi untuk pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek seperti halnya pada mata kuliah pengembangan bahan ajar tentunya akan sangat membutuhkan informasi tambahan dari berbagai sumber pembelajaran.

Dari hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan beberapa mahasiswa yang telah mengambil matakuliah ini di dapatkan keterangan bahwa matakuliah pengembangan bahan ajar ini sulit, karena terdapat kesulitan dalam proses mencari bahan/materi tentang bahan yang ada disilabus. Banyaknya materi yang akan di presentasikan di depan kelas setiap minggunya oleh mahasiswa sehingga pada matakuliah pengembangan bahan ajar kekurangan waktu.

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Dengan Aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* Program Studi Teknologi Pendidikan”. Penelitian ini merupakan salah satu kompetensi Teknologi Pendidikan yang berada pada bidang kajian pengembangan. Menurut Barbara (1994 : 51) kawasan teknologi pendidikan mencakup pengembang teknologi cetak, audiovisual, teknologi berbantuan komputer, atau teknologi terpadu lainnya. Oleh karena itu setiap sarjana teknologi pendidikan harus memiliki kemampuan dalam pengembangan.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Banyaknya materi yang akan di presentasikan berkelompok oleh mahasiswa dan tuntutan untuk membuat tugas bahan ajar pada mata kuliah pengembangan bahan ajar menyebabkan kekurangan waktu pada matakuliah ini.
2. Keterbatasan fasilitas untuk melaksanakan perkuliahan.
3. Pada mata kuliah pengembangan bahan ajar belum tersedia media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dan supaya ada variasi dalam pembelajaran dari tahun ke tahun pada matakuliah pengembangan bahan ajar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia Interaktif untuk mata kuliah pengembangan bahan ajar yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan multimedia interaktif yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan evaluasi media.
2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan bahan ajar menurut para ahli.
3. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan bahan ajar melalui uji coba.

E. Manfaat Penelitian

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia interaktif untuk mata kuliah pengembangan bahan ajar yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci yaitu :

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan bahan ajar.

2. Bagi dosen

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dosen dalam konsep perkuliahan pengembangan bahan ajar dengan upaya meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dan dapat menjadi referensi positif dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* dalam kegiatan perkuliahan.

3. Bagi mahasiswa

Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada mahasiswa, untuk dapat belajar aktif meningkatkan motivasi belajar mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan diluar kelas, berdampak pada prestasi belajar mahasiswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif untuk mata kuliah pengembangan bahan ajar ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi bagi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Melalui pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat mentransformasi perkuliahan yang biasanya konvensional menjadi lebih menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih sangat jarang digunakan. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini penulis membatasi materi perkuliahan pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan hanya meliputi konsep dasar bahan ajar, macam-macam bahan ajar, prinsip-prinsip bahan ajar, ilustrasi bahan ajar, perwajahan bahan ajar, bahasa dalam bahan ajar, dan penilaian bahan ajar.

H. Definisi Operasional Pengembangan

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

1. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
2. Multimedia Interaktif yaitu suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Proses pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah pengembangan bahan ajar untuk mahasiswa program S1 KTP FIP UNP dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash professional 8* diawali dengan tahap perencanaan, pengembangan produk awal, melakukan validasi produk pada ahli materi dan ahli media, melakukan revisi berdasarkan saran-saran, melakukan uji coba terbatas, dan selanjutnya menghasilkan produk akhir.
2. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk media multimedia interaktif dengan **validitas materi** sebesar **3,58** dengan kriteria “**valid dengan revisi ringan**”, **validitas media** sebesar **3,73** kategori “**valid dengan revisi ringan**”. Sehingga media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dengan revisi ringan.
3. Deskripsi data uji coba terbatas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media interaktif tentang tampilan, penyajian materi, kemanfaatan berdasarkan

pandangan mahasiswa memperoleh persentase sebesar **3,65** dengan kriteria “**sangat praktis**”.

4. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata kuliah pengembangan bahan ajar untuk mahasiswa program S1 KTP FIP UNP dengan menggunakan aplikasi *Macromedia flash professional 8* ini dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai salah satu sumber belajar untuk kelancaran perkuliahan.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi mahasiswa jurusan KTP FIP UNP dalam mengikuti mata kuliah pengembangan bahan ajar.
2. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan *aplikasi macromedia flash professional 8* mata kuliah pengembangan bahan ajar ini sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang memiliki keahlian pada materi perkuliahan pengembangan bahan ajar dan ahli dalam mendesain media yang bermutu dan berkualitas.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Pramono, dkk. 2005. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Website*. Yogyakarta: ANDI
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Jokjakarta : DIVA Press
- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta : Kencana
- Daryanto. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- http://ft-unm.net/medtek/Jurnal_Medtek_Vol.2_No.1_April_2010/hasrulbakri.pdf diakses pada tanggal 04 Juni 2015
- Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang : Kademia
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta : C.V ANDI
- Martinis Wiyani. 2010. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press Jakarta
- Medi Yanto. 2012. *Jadi Animator cilik Yang Handal dengan macromedia flash*. Yogyakarta : ANDI
- Nana Sudjana. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurul Zuriyah. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Nusa Putra. 2011. *Research & Development Penelitian Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Novan Ardy Wiyani. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Salma Dewi Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiono. 2009. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA

Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta :
Kencana Prenada Media Group

Wina Sanjaya, 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada
Media Group

Yusufhadi Miarso. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana

Lampiran 1. Silabus Perkuliahan

RENCANA KEGIATAN PROGRAM PEMBELAJARAN SATU SEMESTER (RKPPS)

Nama Mata Kuliah	: Pengembangan Bahan Ajar
Kode Mata Kuliah	: KTP 154
Bobot Mata Kuliah	: 3 (Tiga) SKS
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

A. Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) Mata Kuliah Terkait (Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia)

Mata kuliah bahan ajar pada prodi teknologi pendidikan merupakan kelompok mata kuliah keahlian dan ilmunan, yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dasar kepada mahasiswa dalam membuat bahan ajar. Setelah mengikuti mata kuliah ini capaian pembelajaran yang diharapkan dimiliki oleh mahasiswa adalah:

1. Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan mata kuliah bahan ajar dengan kawasan TP.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan dan manfaat pengembangan bahan ajar.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip penulisan bahan ajar dan aspek-aspek materi bahan ajar.
4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi macam-macam ilustrasi dan penggunaannya dalam bahan ajar, penilaian bahan ajar, komponen penilaian, format penilaian bahanajar menurut macam-macam bahan ajar.
5. Mahasiswa mampu menyusun bahan ajar cetak dan non cetak.
6. Mahasiswa mampu mempratekkan desain grafis dalam perwajahan bahan ajar.
7. Mahasiswa mampu melakukan penilaian terhadap macam-macam bahan ajar sesuai dengan format penilaian.

B. Soft skills

1. Mahasiswa bekerja dengan jujur
2. Mahasiswa menghargai pendapat dan karya orang lain

3. Mahasiswa mampu bekerjasama dengan orang lain
4. Menimbulkan kreatifitas
5. Meningkatkan keterampilan
6. Menumbuhkan rasa tanggung jawab

C. Kegiatan Pembelajaran

Minggu	Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran)	Pengalaman Pembelajaran	Materi/ Pokok Bahasan	Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria/ Teknik Penilaian	Daftar Pustaka
I	Mahasiswa mampu menjelaskan kaitan mata kuliah bahan ajar dengan kawasan TP	Menjelaskan silabus, tujuan perkuliahan, tugas yang akan dikerjakan, aturan perkuliahan, mencari buku sumber.	Orientasi perkuliahan kaitan mata kuliah dengan kawasan TP, kompetensi TP, pengertian bahan ajar secara umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penugasan kelompok 2. Tanya jawab 3. diskusi 	KKM : Teknik Penilaian : Penilaian proses, penilaian hasil belajar	Buku : 1, 2, 3, 4
II	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan dan manfaat pengembangan bahan ajar.	Mencari beberapa pendapat ahli tentang bahan ajar, dari 5 sumber, kemudian membuat kesimpulan. Melaporkan hasil resume, dan	Konsep dasar bahan ajar : <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian bahan ajar dari 6 pendapat b. Tujuan menyusun bahan ajar c. Manfaat penulisan bahan ajar bagi guru dan siswa d. Perbedaan bahan ajar dan buku teks, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penugasan kelompok 2. Tanya jawab 3. Diskusi 	KKM : Teknik Penilaian : Penilaian proses, penilaian hasil belajar	Buku : 2, 3, 4, 6

		menceritakan pengalaman belajar melalui buku teks dan perbedaannya dengan bahan ajar.	klasifikasi bahan ajar			
III-IV	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip penulisan bahan ajar dan aspek-aspek materi bahan ajar.</p> <p>Mahasiswa mampu mengidentifikasi macam-macam ilustrasi dan penggunaannya dalam bahan ajar, penilaian bahan ajar, komponen penilaian, format penilaian bahan ajar menurut macam-macam bahan ajar.</p>	Membuat resume, tentang macam-macam bahan ajar, kemudian melihat perbedaan dari masing-masing bahan ajar	<p>Macam-macam Bahan Ajar</p> <p>a. Bahan ajar cetak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku • Modul • Lembaran Kerja Siswa • Handout • Latihan kerja Praktek <p>b. Bahan Ajar Non Cetak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan Ajar Audio • Bahan Ajar Video Multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penugasan kelompok 2. Tanya jawab 3. Diskusi 	<p>KKM :</p> <p>Teknik Penilaian : Penilaian proses, penilaian hasil belajar</p>	<p>Buku : 2, 4, 6, 8</p>
V	Mahasiswa mampu	Masing-masing kelompok	Praktek membuat bahan ajar	1. Penugasan kelompok	KKM : Teknik Penilaian :	

	menyusun bahan ajar cetak dan non cetak	membuat contoh-contoh masing-masing bahan ajar, untuk satu topik		2. Tanya jawab 3. Diskusi	Penilaian proses, penilaian hasil belajar	
VI-VII	Mahasiswa mampu menyusun bahan ajar cetak dan non cetak	Mendiskusikan laporan kelompok, tentang teknis penulisan bahan ajar.	Teknik penulisan bahan ajar	1. Penugasan kelompok 2. Tanya jawab 3. Diskusi	KKM : Teknik Penilaian : Penilaian proses, penilaian hasil belajar	Buku : 2, 4, 6, 8
		Praktek membuat bahan ajar kompilasi secara individual, sesuai dengan langkah-langkahnya. Praktek menulis bahan ajar dalam bentuk mengemas kembali, sesuai dengan komponennya dan prosedur membuatnya.	a. Kompilasi (pengertian, pedomannya membuat, komponen yang harus ada b. Mengemas kembali (pengertian, prosedur, komponen)	1. Tanya jawab 2. Diskusi kelompok 3. Penugasan 4. Konsultasi dengan dosen	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil belajar	Buku : 1, 2, 3, 5
VIII		Mengkonsultasikan dengan dosen dalam membuat, dan memperbaiki	Praktek membuat kompilasi dan mengemas kembali	1. Penugasan 2. Konsultasi dengan dosen 3. Mencetak	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil belajar	Buku : 2, 3, 5, 6

		sesuai dengan saran-saran		bahan ajar		
X	Ujian Mid					
XI-XII		Mempelajari dan memahami, teknik penulisan sendiri, mengumpulkan berbagai buku rujukan.	Teknik penulisan menyusun	1. Tanya jawab 2. Diskusi kelompok 3. penugasan	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil hasil	Buku : 2, 4, 5, 6
		Praktek secara berkelompok membuat bahan ajar dalam bentuk menyusun sendiri,dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Menerapkan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, sesuai dengan prosedurnya.	a. Sendiri (pengertian, komponen, format) b. Prinsip-prinsip penulisan bahan ajar c. Penggunaan bahasa yang baik dan benar d. Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar e. Prosedur pengembangan bahan ajar	1. Tanya jawab 2. Diskusi kelompok 3. penugasan	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil hasil	Buku : 1,2,3,4,6
XIII	Mahasiswa mampu mempratekkan desain grafis dalam perwajahan bahan ajar	Memilih ilustrasi yang tepat, sesuai dengan konten	Ilustrasi bahan ajar	1. Tanya jawab 2. Diskusi kelompok 3. Penugasan 4. Konsultasi dengan	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil hasil	Buku : 6, 2, 8, 9, 10

				dosen		
		Berlatih dalam mendisain penempatan ilustrasi pada topik-topik / bab-bab dalam bahan ajar relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian ilustrasi b. Macam-macam ilustrasi c. Tujuan menggunakan ilustrasi dan penempatan ilustrasi d. Menggunakan ilustrasi bahan ajar e. Prakteknya 			
XIV- XV			Perwajahan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab 2. Diskus kelompok 3. Penugasan 4. Konsultasi dengan dosen 	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil hasil	Buku 10, 6, 8
			<ul style="list-style-type: none"> a. mengenal anatomi buku b. peranan desian dalam perwajahan c. perlengkapan menyiapkan bahan ajar d. alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat bahan ajar 			
XVI- XVII	Mahasiswa mampu	Membahas berbagai aspek	Penilaian bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penugasan 2. Konsultasi 	KKM : Teknik penilaian:	Buku : 2, 5, 6, 8, 9

	melakukan penilaian terhadap macam-macam bahan ajar sesuai dengan format penilaian.	penilaian dari berbagai sumber, kemudian merancang format penilaian untuk masing - masing bahan ajar, dan mengkonsultasikan dengan dosen		dengan dosen	Penilaian proses, penilaian hasil	
		Praktek menilai bahan ajar dari berbagai jenis bahan ajar	<ol style="list-style-type: none"> a. pengertian penilaian b. aspek dan komponen penilaian c. format penilaian bahan ajar d. macam-macam bahan ajar yang dinilai e. pratek menilai bahan ajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penugasan 2. Konsultasi dengan dosen 	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil	Buku : 1,2,3,4,5,6
XVIII		Pratek menyusun bahan ajar dan mengkonsultasikan dengan dosen	Pratek menyusun sendiri bahan ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penugasan 2. Mencetak bahan ajar 	KKM : Teknik penilaian: Penilaian proses, penilaian hasil	Buku : 2, 4, 6, 8, 10

D. Sistem Penilaian

Mahasiswa yang akan dinilai adalah mahasiswa yang terdaftar dan mengikuti mata kuliah tidak kurang dari 80% dari kegiatan perkuliahan dan melengkapi semua tugas yang diberikan. Hal-hal yang dipertimbangkan dalam pemberian nilai adalah: kehadiran dalam kuliah, partisipasi, hasil ujian tengah semester, hasil ujian akhir semester, tugas Mid, tugas akhir semester, dan latihan.

Pemberian bobot nilai adalah sbb;

No	Aspek yang dinilai	Perentase penilaian
	Aktivitas dan Partisipasi	10%
	Tugas tengah semester	30%
	Tugas Akhir semester	30%
	Ujian Tengah Semester	15%
	Ujian Akhir Semester	15%
Jumlah		100%

E. Daftar Pustaka

1. AECT (1977) Desain TP. Terjemahan Arif Suhadi Nadmian Dkk. Jakarta: CV. Raja
2. Atwi Supmarman (2008). Pedoman Penulisan Bahan Ajar
3. Barbara Sell (1994). Teknologi Pembelajaran, terjemahan
4. FIP-UNP. Pedoman Akademik FIP. UNP : Padang
5. Ajad Jakri (1988). Penulisan Bahan Ajar. UT: Padang
6. Azhar Arsyad (2003).Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rja Grafindo Persada.
7. Paulina, Panen & Purwanto (2001). Penulisan Bahan Ajar. Jakarta : PAU-PPAI, Universiats Terbuka.
8. Zulfikri (2012). Model Pembuatan Video. <http://www.scrib.com>
9. Ahmad Sudrajat (2006). Pedoman Penulisan Bahan Ajar: Jakarta, Depdiknas
10. CepyRiana (2000). Media Pembelajaran. BLP: Bandung
11. Antoniusi, dkk (2008). Teknik Grafik dan Industri Grafik jilid I untuk SMK.
12. Pustaka Nasional (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia.