

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *MACROMEDIA DIRECTOR 10* PADA MATA PELAJARAN
TI&K KELAS IX SMPN 8 PADANG**

SKRIPSI

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



**DARMAWATI
17984/2010**

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

2014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi
Macromedia Director 10 Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas IX
SMPN 8 Padang

Nama : Darmawati

NIM : 17984/2010

Program Studi : Teknologi Pendidikan

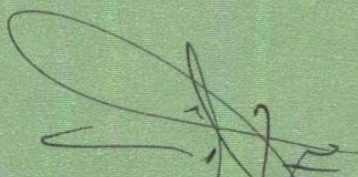
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

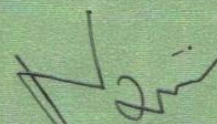
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



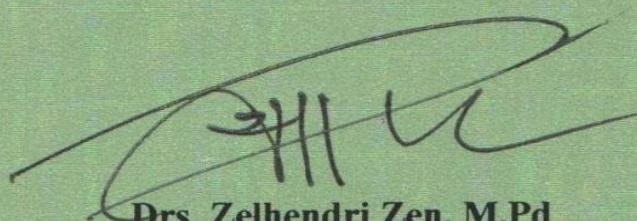
Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Pembimbing II,



Nofri Hendri, S.Pd
NIP. 19781129 2003121 001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Darmawati
NIM : 17984/2010

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

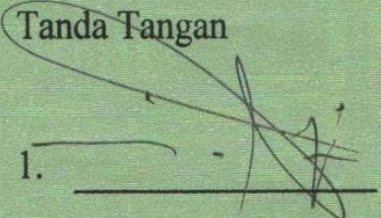
Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Director 10* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas IX SMPN 8 Padang

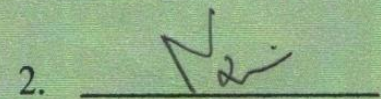
Padang, Agustus 2014

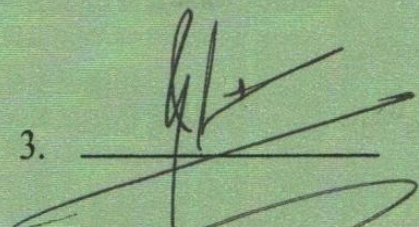
Tim Penguji

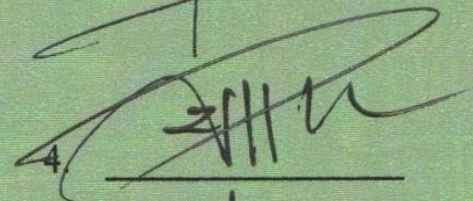
1. Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd
2. Sekretaris : Nofri Hendri, S.Pd
3. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd
4. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
5. Anggota : Dr. Abna Hidayati, S.Pd.,M.Pd

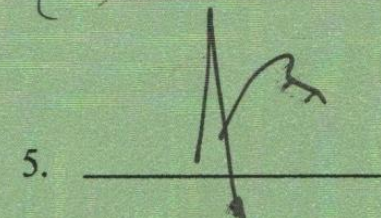
Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

SURAT PERNYATAAN

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, Agustus 2014
Yang menyatakan



Darmawati
17984/ 2010

ABSTRAK

DARMAWATI (2014): Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Director 10* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas IX SMPN 8 Padang

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Guru sebagai salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan pendidikan dituntut untuk mampu memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, serta video yang dikemas dengan bantuan komputer dan bersifat interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran TI&K Kelas IX Semester 1 melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan versi Luther dengan subjek penelitian dua orang ahli materi yakni guru TI&K SMPN 8 Padang, tiga orang ahli media yakni dosen jurusan KTP FIP UNP, serta siswa 20 orang siswa kelas IX SMPN 8 Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket. Angket digunakan untuk melihat validitas dan praktikalitas dari produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas dari produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor sebesar 4,46. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor sebesar 4,28. Dari aspek media termasuk dalam kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor sebesar 4,64. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor 4,52. Hasil analisis data menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran TI&K Kelas IX SMP, khususnya pada materi membuat dokumen animasi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan segala nikmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S-1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Director 10* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas IX SMPN 8 Padang”.

Dalam penyelesaian penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku pembimbing 1 yang senantiasa menempa penulis dengan berbagai ilmu serta membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd selaku pembimbing II sekaligus penasehat akademik yang selalu memotivasi dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.

5. Kepala Sekolah SMPN 8 Padang beserta guru dan staff tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
6. Bapak/Ibu dosen dan guru yang telah bersedia menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga besar penulis, kedua orangtua serta kakak-kakak tercinta yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, terkhusus angkatan 2010 yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak/Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi ibadah di sisi Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin Yaa Rabbal 'Alamin.

Padang, Juli 2014

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. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Pentingnya Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran	10
B. Multimedia Interaktif.....	15
C. Model Pengembangan Multimedia.....	20
D. Macromedia Director.....	25
E. Tinjauan Materi TI&K	30
F. Penelitian Relevan	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	35
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data	39
E. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	45
B. Analisis Data	60
C. Revisi Produk	63
D. Pembahasan	66
E. Keterbatasan Pengembangan.....	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	75

KEPUSTAKAAN	77
--------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	79
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Relevan.....	34
2. Susunan <i>Scene Storyboard</i> Multimedia Interaktif	36
3. Indikator Penilaian Multimedia Interaktif untuk Validator	39
4. Indikator Penilaian Multimedia Interaktif untuk Siswa.....	42
5. Hasil Validasi dengan Ahli Media.....	56
6. Saran Perbaikan dari Ahli Media	57
7. Hasil Validasi dengan Ahli Materi.....	58
8. Kategori Aspek Media dan Materi Multimedia Interaktif	59
9. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	59
10. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Menu <i>Macromedia Director</i>	26
2. Tampilan Elemen <i>Score</i> pada <i>Macromedia Director</i>	27
3. Tampilan Menu <i>Macromedia Flash 8</i>	32
4. Rancangan Tampilan Pembuka.....	46
5. Rancangan Tampilan Menu Utama.....	46
6. Rancangan Tampilan Menu Profil	47
7. Rancangan Tampilan Menu Materi.....	47
8. Rancangan Tampilan Menu Latihan	48
9. Rancangan Tampilan Menu Video	48
10. Tampilan Halaman Awal Sebelum Perbaikan	64
11. Tampilan Halaman Awal Setelah Perbaikan	64
12. Tampilan Menu Utama Sebelum Perbaikan	64
13. Tampilan Menu Utama Setelah Perbaikan.....	64
14. Tampilan Menu Profil Sebelum Perbaikan.....	65
15. Tampilan Menu Profil Setelah Perbaikan	65
16. Tampilan Menu Materi Sebelum Perbaikan	65
17. Tampilan Menu Materi Setelah Perbaikan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus dan RPP	79
2. Kisi-kisi Angket Uji Validitas dan Praktikalitas	93
3. Angket Uji Validitas oleh Ahli Media	94
4. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media	97
5. Data Pengolahan Uji Validitas oleh Ahli Media.....	106
6. Angket Uji Validitas oleh Ahli Materi.....	107
7. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi	110
8. Data Pengolahan Uji Validitas oleh Ahli Materi	116
9. Angket Uji Praktikalitas oleh Siswa	117
10. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa.....	120
11. Daftar Nama Subjek Uji Coba Multimedia Interaktif.....	129
12. Data Pengolahan Uji Praktikalitas oleh Siswa.....	130
13. <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif	131
14. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	136
15. Dokumentasi Penelitian	147
16. Surat Izin Penelitian	149
17. Surat Penugasan Dosen Pembimbing	151
18. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	152



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan antara komunikator dengan komunikan. Dalam proses pembelajaran secara umum melibatkan dua komponen, yaitu guru dan siswa dimana masing-masingnya memiliki peranan tersendiri. Guru berperan dalam membelajarkan siswa agar tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil, dan berbudi pekerti luhur. Sedangkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan baik.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seluruh komponen pembelajaran saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah adalah tersedianya media yang sesuai dengan materi dan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sadiman, dkk (2009: 14) bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, jarak, dan waktu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif”.

Dengan penggunaan media memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pada siswa. Penggunaan media oleh guru dapat menyajikan informasi belajar dan pesan secara serempak, mengatasi ruang dan waktu,

mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan oleh guru. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kompetensi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SMPN 8 Padang, penulis mengetahui bahwa SMPN 8 Padang dilengkapi dengan dua laboratorium komputer yang masing-masingnya berisi 25 unit komputer (24 unit komputer siswa dan 1 unit komputer guru). Untuk ruangan kelas juga disediakan 1 unit komputer untuk setiap kelasnya. Selain itu, sebagian besar siswa juga memiliki *laptop* dan *notebook* secara pribadi. Namun, fasilitas yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal.

Materi pelajaran TI&K yang dipelajari oleh siswa Kelas IX di SMPN 8 Padang tidak hanya materi pokok yang ada di kurikulum. Melainkan ditambah dengan materi pengayaan yang menuntut kreativitas dari siswa, salah satunya adalah materi membuat dokumen animasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*. *Macromedia Flash Profesional 8* merupakan aplikasi pengolah animasi berbasis vektor yang sudah umum digunakan. *Macromedia Flash Profesional 8* dipilih karena aplikasi ini mampu menghasilkan berbagai jenis animasi yang menarik, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Selain itu, *Macromedia Flash Profesional 8* memiliki ukuran file yang relatif kecil dan ringan saat digunakan.

Materi ini mampu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, hal ini terlihat dari antusiasme siswa pada saat belajar. Namun, proses

pemakaian aplikasi ini yang rumit seperti penggunaan *frame* dalam *timeline* dan pengaturan *layer* membuat siswa kebingungan saat mengoperasikan program, apalagi mereka masih pada tingkatan pengenalan dasar. Terlebih lagi adanya beberapa komputer yang sering rusak sehingga ada beberapa siswa yang terpaksa bergabung dengan temannya dan kurang optimal saat melakukan praktik.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran TI&K di laboratorium berupa *slide powerpoint* dan modul yang diterbitkan oleh Direktorat PSMP tahun 2008. Modul ini disimpan di perpustakaan sekolah dan digunakan oleh siswa secara berkelompok saat proses pembelajaran di kelas karena jumlah modul yang tersedia terbatas. Selain itu, guru juga menggunakan beberapa bahan rujukan yang bersumber dari internet terutama *website* seperti buku elektronik dan beberapa sumber referensi dari *blog*.

Pembelajaran mengenai materi ini hendaknya dilakukan secara berkelanjutan, tidak hanya dalam proses pembelajaran di kelas saja melainkan juga diulangi di rumah. Dengan demikian maka siswa akan lebih paham terhadap materi yang sedang dipelajari. Dari hasil wawancara dengan beberapa orang siswa Kelas IX didapatkan data bahwa siswa kesulitan untuk mengulangi pelajaran di rumah karena kurang tersedianya media yang membantu mereka dalam belajar, padahal mereka memiliki *laptop* pribadi yang bisa digunakan untuk belajar di rumah secara mandiri jika ada media yang mendukung.

Salah satu media yang dapat mendukung siswa belajar mandiri di rumah adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang memungkinkan pengguna untuk berintegrasi dengan multimedia tersebut atau dalam kata lain adanya hubungan dua arah (timbal balik) antara pengguna dengan media. Menurut Vaughan (Binanto, 2010: 2), “Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi, gambar, dan video yang dikemas dengan bantuan komputer dan dikontrol secara interaktif”. Multimedia interaktif ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dan mengulang materi secara mandiri. Selain itu, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar dan kemampuannya sendiri sehingga belajar akan menjadi suatu hal yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hafsyah, S.Pd (guru TI&K SMPN 8 Padang) diketahui bahwa multimedia interaktif masih jarang digunakan dan kurang tersedia di sekolah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu dan masih kurangnya sumber daya manusia untuk mengembangkan sebuah produk. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Director* pada materi membuat dokumen animasi menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8*.

Multimedia interaktif yang penulis kembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia Director 10*. *Macromedia Director 10* merupakan sebuah aplikasi yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Untuk menunjang

tampilan konten, pembuatan multimedia interaktif ini juga dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Photoshop CS5*, *Corel Draw*, *Macromedia Flash Profesional 8* (program pengolah animasi), *Cool Edit Pro* (program pengolah suara), dan *Camtasia Studio 8*. Dengan dikembangkannya multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran TI&K khususnya pada materi tersebut serta menunjang terciptanya proses pembelajaran yang mandiri dan menyenangkan.

Berdasarkan jabaran masalah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Director 10* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas IX SMPN 8 Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti adalah :

1. Bagaimanakah cara mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi melalui uji validitas dengan beberapa ahli?
3. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi melalui uji praktikalitas pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi dalam bentuk media yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi melalui uji validitas dengan beberapa ahli.
3. Mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi melalui uji praktikalitas pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk hal-hal berikut ini.

1. Bagi guru, dengan dihasilkannya multimedia interaktif ini diharapkan dapat berguna bagi guru sebagai media dalam pembelajaran TI&K.
2. Bagi siswa, sebagai sumber belajar dalam pembelajaran TI&K.
3. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Sebagai sumber data ilmiah bagi penelitian lain.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* dalam pembelajaran TI&K ini dilakukan sebagai salah satu upaya

untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang mandiri dengan memperhatikan perbedaan individual pada diri siswa. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran dengan berbagai visualisasi yaitu berupa audio, visual maupun audio-visual.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah berupa multimedia interaktif dengan model tutorial menggunakan aplikasi *macromedia director* pada materi membuat dokumen animasi Kelas IX SMPN 8 Padang. Multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh guru sebagai media presentasi saat menjelaskan materi mengenai membuat dokumen animasi dengan jumlah pertemuan pembelajaran 4x pertemuan (8x40 menit). Selain itu, multimedia interaktif ini juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di sekolah maupun di rumah untuk mempelajari materi mengenai membuat dokumen animasi sederhana. Multimedia interaktif ini dapat dikemas di dalam *compact disk*, *flash disk*, dan *hard disk*.

Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director 10* dan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Photoshop CS5*, *Corel Draw*, *Macromedia Flash Profesional 8*, *Cool Edit Pro*, dan *Camtasia Studio 8*. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, referensi, dan latihan. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan

beberapa video tutorial sehingga bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang dikembangkan pada multimedia interaktif ini.

Pada halaman awal multimedia interaktif disediakan tempat untuk memasukkan data pengguna. Jika pengguna telah memasukkan data dengan benar, maka akan langsung dibawa ke halaman utama dari multimedia interaktif. Sedangkan, jika pengguna belum memasukkan data dengan benar maka belum bisa menggunakan produk ini. Pada halaman utama multimedia interaktif disediakan dua tombol yaitu tombol menu dan petunjuk. Tombol menu akan mengarahkan pengguna masuk ke menu utama multimedia interaktif. Pada menu utama ini terdiri atas SK, KD, Referensi, Profil, Materi, dan Latihan. Pada saat kursor diposisikan pada menu ini akan muncul tulisan berisi keterangan dari menu tersebut.

Background pada multimedia interaktif didominasi oleh warna biru muda, ungu tua, dan putih. Warna yang dipilih ini merupakan warna yang bersifat menenangkan dan nilai intensitasnya lemah sehingga mata tidak jenuh saat melihatnya. Judul pada multimedia interaktif berupa animasi dengan jenis huruf *Ravie* ukuran 24 point. Isi materi dalam multimedia interaktif menggunakan jenis tulisan *Maiandra GD* ukuran 18 point. Jenis tulisan ini memiliki karakter yang jelas dan mudah dibaca sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi yang disajikan.

Musik latar yang digunakan dalam multimedia interaktif didominasi oleh musik klasik diantaranya *Abach Bouree*, *Abach Minuet*, senam otak, dan

happy piano. Musik ini didominasi oleh alat musik piano dan bersifat menenangkan. Selain menggunakan musik latar, multimedia interaktif juga dilengkapi dengan penjelasan narrator. Penjelasan narator bertujuan untuk memperjelas visual yang ditampilkan dalam multimedia.

Soal latihan yang disajikan dalam multimedia interaktif merupakan jenis soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir dan 2 butir soal humor. Soal latihan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada soal latihan ini juga dilengkapi dengan *feedback* untuk setiap alternatif jawaban yang disediakan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

1. Multimedia interaktif yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Kelas IX SMP. Produk ini dapat dimanfaatkan oleh siswa maupun guru untuk mempelajari materi mengenai membuat dokumen animasi.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor sebesar 4,46. Hasil analisis berdasarkan uji coba produk multimedia interaktif berada pada kategori sangat baik dengan jumlah rerata skor 4,52.
3. Berdasarkan hasil deskriptif uji ahli dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran TI&K Kelas IX SMP pada materi membuat dokumen animasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut.

1. Sebaiknya dilakukan pengembangan lanjutan agar produk Multimedia Interaktif ini menjadi lebih baik lagi. Pengembangan produk hendaknya

dilakukan oleh tim pengembang yang terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang desain agar hasilnya berkualitas.

2. Sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Guru dapat menjadikan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran TI&K.

KEPUSTAKAAN

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Dwi. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2010. *Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran*. Online, (<http://slideshare.net>, diakses 11 April 2014).
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendratman, Hendi. 2008. *The Magic Of Macromedia Director*. Bandung: Informatika.
- Kurnia, Ahmad. 2013. *Tipe Skala Pengukuran*. Online, (<http://skripsimahasiswa.blogspot.com>, diakses tanggal 11 April 2014).
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, Imam. 2013. *Pengembangan Materi Pembelajaran*. Online, (<http://imammalik11.wordpress.com>, diakses 11 April 2014).
- Nirwana, Herman dkk. 2006. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Pramono, Andi. 2005. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX Profesional 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.