

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM (IPA) KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

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



Oleh:

**HENDRA
17004015/2017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

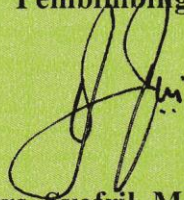
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
KELAS VIII SMP**

Nama : Hendra
Nim : 17004015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

**Disetujui Oleh :
Pembimbing**



**Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 196004141984031004**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP.198301262008122002**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMP.
Nama : Hendra
Nim : 17004015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

**Ketua : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 196004141984031004**

.....

**Anggota : Drs. Zelhendi Zen, M.Pd.P.hD
NIP. 195907161986021001**

.....

**Anggota : Nofri Hendri, M.Pd
NIP. 197811292003121001**

.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendra
Nim : 17004015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

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

Padang, Juni 2022

Menyatakan


hendra

NIM. 17004015

ABSTRAK

Hendra (17004015/2017) : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VIII SMP Negeri 25 Padang masih menggunakan media sederhana seperti LKS dan buku paket, Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan media pembelajaran yang ada, termasuk multimedia interaktif dan adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kreatifitas siswa menjadi tidak berkembang. sarana kurang digunakan karena keterbatasan sumber daya manusia dalam mengembangkan multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VIII SMP Negeri 25 Padang.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) (R&D) menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg & Gall*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini ada 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Produk, dan (5) Produk Akhir. Uji validaitas produk dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu satu validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Padang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Alat pengumpulan data adalah lembaran angket.

Hasil uji validitas produk dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,7 dengan kategori valid dan untuk aspek media mendapatkan nilai rata-rata 4,78 Dengan kategori valid. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata- rata 4,66 sehingga produk multimedia interaktif berada pada kategori “Baik atau Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahil'ahirabbil'aalamiin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMP”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu, membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd, dan Bapak Seftian Nugraha, S.T, M.PdT. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian

skripsi ini.

5. Ibuk Lola Hayati Roza, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 25 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Orang tua tercinta beserta keluarga besar penulis yang selalu senantiasa berdo'a mengharapkan yang terbaik untuk masa depan penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Semoga skripsi ini dapat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Padang, Februari 2022

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 Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Multimedia Interaktif.	18
3. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.....	18
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.	22
5. <i>Adobe Flash CS6</i>	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan.....	31

C. Prosedur Pengembangan	33
1. Perencanaan.....	33
2. Pengembangan Produk Awal.....	34
3. Validasi Produk.....	34
4. Uji Coba.....	35
5. Produk Akhir.....	37
D. Subjek Uji Coba	37
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	46
1. Hasil Perencanaan.....	46
2. Pengembangan Produk Awal.....	50
3. Validasi Produk	57
4. Uji Coba.....	58
5. Hasil Produk Akhir	59
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	59
1. Deskripsi Data Validasi	59
2. Revisi Produk.....	66
3. Deskripsi Data Hasil Praktikalitas	70
C. Pembahasan	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR RUJUKAN	80
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	82
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan skor pada skala likert	39
2. Kisi-kisi penilaian produk ahli materi	40
3. Kisi-kisi instrumen angket ahli media.....	41
4. Kisi-kisi instrumen angket siswa.....	42
5. Kompetensi Inti Sekolah Menengah Pertama	48
6. Hasil penilaian validasi materi multimedia interaktif	60
7. Hasil penilaian validator multimedia interaktif.....	62
8. Revisi pada bagian saran ahli media	67
9. Hasil uji coba I	70
10. Hasil uji coba II.....	74
11. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal (<i>default</i>) <i>Adobe Flash CS6</i>	27
2. Profil area kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	27
3. Kerangka konseptual pengembangan multimedia interaktif	29
4. Bagan prosedur pengembangan Borg & Gall.....	32
5. Tampilan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> pada menu	51
6. Tampilan awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	51
7. Halaman kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	52
8. Tampilan merubah ukuran halaman kerja	52
9. Tampilan mengimpor gambar kehalaman kerja.....	53
10. pemilihan gambar untuk dimasukkan kedalam halaman kerja.	53
11. Tampilan membuat tombol pada halaman kerja	54
12. Tampilan pembuatan tombol petunjuk setelah <i>diconvert</i>	54
13. Tampilan <i>frame</i> membuat animasi pada tombol petunjuk	55
14. Tampilan <i>frame</i> petunjuk untuk dimasukkan <i>action script</i>	56
15. <i>Scene</i> baru untuk menu petunjuk yang sudah diisi materinya.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart.....	82
2. Story Board	83
3. Penilaian Validator Media I	91
4. Penilaian Validator Media I2	94
5. Penilaian Validator Materi	96
6. Penilaian Uji Coba Praktikalitas	99
7. Silabus IPA	102
8. Surat Penugasan	103
9. Surat Izin Penelitian	104
10. Surat Keterangan Penelitian	105
11. Dokumentasi Penelitian	106

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal utama bagi setiap orang karena dalam pendidikan terjadi perbaikan sikap mental, intelektual dan keterampilan siswa. Pendidikan yang baik yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas karena pendidikan berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk manusia yang kreatif aktif dan mandiri. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut dibutuhkan berbagai bidang ilmu pengetahuan diantaranya adalah Mata Pelajaran IPA.

IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. IPA adalah pelajaran yang penting karena ilmunya dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sринi M. Iskandar (1997: 16) beberapa alasan pentingnya Mata Pelajaran IPA yaitu, IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan.

Oleh sebab itu, guru perlu melakukan pembenahan dan perbaikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPA dimulai dari merancang pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang

sesuai dengan siswa, karakteristik siswa, materi yang di ajarkan, metode pembelajaran dan media belajar yang tersedia.

Salah satu pembenahan yang perlu dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Teknologi mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut guru untuk dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi tersebut seperti dengan penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

Penggunaan media secara tidak langsung akan mempegaruhi penggunaan aplikasi komputer. Kehadiran beraneka ragam aplikasi komputer seperti teks, grafik, gambar, animasi *audio* dan video menjadikan penyampaian isi atau materi lebih dinamis, kreatif, dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia intraktif dapat mendorong motivasi dan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena adanya ketertarikan siswa pada sistem media yang mampu menampilkan teks, gambar, grafik, video, *audio* dan animasi. Salah

satu multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Adobe Flash CS6 adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat media presentasi yang lebih baik untuk proses pembelajaran. *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga kita dapat menciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut.

Adobe Flash CS6 mendukung projek multimedia 2D da 3D. Adobe Flash CS6 juga mempunyai bahasa *scripting* handal yang mengijjinkan interaksi dengan *file* eksternal dan Windows AVI yang digunakan untuk membentuk Antar muka grafikal dan membuat *prototype* aplikasi, sebaik membuat *Kiosk* yang berjalan pada CD dan DVD. *Adobe Flash CS6* juga dapat digunakan untuk pembuatan permainan interaktif dengan kekayaan grafik dan film *Quicktime* tambahan.

Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* siswa dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, siswa dan media yang digunakan. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, sehingga dengan penggunaan media interaktif dapat menunjang motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 11 Agustus 2021 dan melakukan wawancara pada guru yang mengajar di SMP N 25 Padang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran khususnya Mata Pelajaran IPA kelas VIII, umumnya masih menggunakan media

sederhana seperti LKS dan buku paket, sarana kurang digunakan karena keterbatasan sumber daya manusia dalam menggunakan multimedia interaktif.

Pada saat penulis memasuki kelas dan mewawancarai kepada siswa di SMP Negeri 25 Padang diperoleh gambaran umum bahwa kesulitan yang dihadapi siswa adalah karena para guru jarang menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Padahal menurut Darmansyah (2010: 3) menyatakan bahwa fungsinya optimalnya otak *neo-cortex* dalam memperoleh informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima stimulus adalah lingkungan dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak dapat aktif dan digunakan untuk berfikir. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam harus disampaikan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan Kepala Sekolah. Sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses Pelajaran Pendidikan di SMP Negeri 25 Padang khususnya mata pelajaran IPA masih menggunakan bahan ajar berupa buku Teks sebagai sumber belajar bagi siswa. Selain itu kepala sekolah juga mengakui bahwa kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut, dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas VIII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi dalam pembelajaran di kelas membuat antusiasme dan partisipasi siswa kurang dalam belajar sehingga dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran salah satunya yaitu multimedia interaktif.
2. Penggunaan media yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran dan hanya berfokus menggunakan bahan ajar teks.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.
4. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang modern dan interaktif maka permasalahan yang dikaji yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* ?
2. Bagaimana validitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* ?
3. Bagaimana praktikalitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan multimedia interaktif adalah :

1. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* .
2. Mengetahui validitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* .
3. Mengetahui praktikalitas dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

E. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan multimedia interaktif ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi tenaga pendidik, khususnya guru di sekolah semoga bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan multimedia berbasis komputer.
2. Bagi siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang menarik minatnya untuk belajar, dan mempermudahnya dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi mahasiswa, khususnya penulis dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif, serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.

F. Spesifik Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk Mata Pelajaran IPA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari aspek isi/materi media pembelajaran interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP.
2. Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi/ *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Illustrator*,
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program yang dilengkapi menu pilihan “Lanjut” untuk melanjutkan program dan “Keluar” untuk keluar dari program.
 - 2) Pada halaman awal (*home*) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu: KI / KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), Materi, test, Video Profil, dan keluar.

- a) Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi yang akan dipelajari yaitu tentang sistem gerak pada manusia.
- b) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KI/KD, yang disajikan dalam bentuk Multimedia Interaktif, yang mana terdiri dari 6 sub-materi sistem dalam kehidupan manusia.
- c) Menu “Tes” berisi tentang soal evaluasi.
- d) Menu “video” berisi tentang uraian materi yang saling berkaitan.
- e) Menu “Profil” berisi identitas penulis.
- f) Menu “keluar” merupakan tampilan penutup program.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia Adobe Flash CS6* ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah dan untuk mengatasi media pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMP. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar dengan adanya unsur hiburan dalam penyampaian materi dan multimedia interaktif yang dibuat semenarik mungkin.

Pembelajaran menggunakan media mempunyai peran penting dalam pembelajaran khususnya IPA, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi,

struktur serta lebih mudah dalam menghafal bahasa latin. Pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat, sehingga hal ini memudahkan siswa dapat dalam memahami isi materi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat dijadikan solusi alternatif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan desain multimedia yang sesuai dengan kondisi psikologis siswa yang pada gilirannya membantu siswa memahami materi dan memberikan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif adalah salah satu teknik media pembelajaran yang baik untuk digunakan karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata, gambar serta video. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih jarang digunakan. Salah satu kesulitannya adalah membuat media menggunakan aplikasi yang lumayan sulit yaitu *Adobe Flash CS6* dan dipadukan dengan aplikasi tambahan *macromedia dreamweaver* untuk membuat tombol navigasi. Adanya multimedia interaktif ini dapat berguna

untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara keseluruhan sekaligus sebagai cara meningkatkan kemampuan, pemahaman serta motivasi siswa belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII SMP. Akan tetapi, dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, dana dan waktu, maka peneliti membatasi pengembangan hanya meliputi materi tentang system peredaran darah untuk satu aplikasi, pembuatan media ini bisa lebih cepat dikerjakan. Adapun dari segi biaya pembuatan media ini tidak memakan biaya yang cukup besar, nanti yang akan memakan biaya pada saat dicetak saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan, Hasil dari uji validitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh nilai validator materi 4.7 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh rata-rata 4.78 dari masing-masing validator dengan kategori valid. Hasil dari uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4.66 dengan kategori praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup kemudahan penggunaan, manfaat, tampilan, dan penyajian materi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat penulis berikan adalah:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media yang telah dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran serta referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berikutnya.

2. Siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana untuk lebih memahami materi dan pemicu motivasi belajar apalagi pada saat belajar *daring* dirumah.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, workshop, seminar yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran untuk siswa.
4. Pihak terkait yaitu dalam hal ini Dinas Pendidikan diharapkan dapat mengarahkan sekolah yang berada di bawahnya untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini sebagai alternatif dalam pembelajaran.
5. Untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini agar meneliti lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Chaeruddin. (2004). *Media Membantu Mempertinggi Mutu Proses Belajar*. Buletin Pusat Perbukuan Vol. 10. Jakarta: Depdiknas.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riberu, Tito. (2003). *Animasi Web dengan Adobe Flash CS6*. Dinastindo
- Riduwan dan Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Srini M. Iskandar. (1997), *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : DIKTI.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.