

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 TENTANG MATERI KERAGAMAN
PADA SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN UNTUK
SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
FITRI NINGSIH
1106285/2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Modul Menggunakan *Quipperschool* pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas VII SMP

Nama : Randa Nofri Wanda
NIM : 1106263
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 7 Agustus 2015

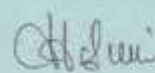
Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Armen, S.U.
NIP. 19540715 198109 1 001

Pembimbing II



Ernie Novriyanti, S.Pd., M.Si.
NIP. 19731128 200801 2 005

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan
Autoplay Media Studio 8 tentang Materi Keragaman
pada Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas
VII SMP

Nama : Fitri Ningsih
NIM/TM : 1106285/2011
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 26 Juni 2015

Tim Penguji

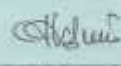
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Anizam Zein, M.Si.

1. 

2. Sekretaris : Ernie Novriyanti, S.Pd., M.Si.

2. 

3. Anggota : Drs. Ristiono, M.Pd.

3. 

4. Anggota : Dr. Abdul Razak, M.Si.

4. 

5. Anggota : Rahmawati D, M.Pd.

5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Ningsih
NIM/BP : 1106285/2011
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio 8 tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas VII SMP"** adalah benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 26 Juni 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan Biologi

Drs. Mades Fifendy, M. Biomed.
NIP. 19571130 198802 1 001

Surat Kuasa No. 117/UN35.1.1.3/TU/2015
Tanggal 6 Oktober 2015

Saya yang menyatakan,



Fitri Ningsih
NIM. 1106285

KATA PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah.kupersembahkan gelarku ini untuk kedua orang tua tercintaku, **Afrizal** (papa) dan **Eliharti** (mama) serta teruntuk **Tomi Defika** (abang), **Nurma Yunita** (kakak), dan **Sri Wahyuningsih** (adek) yang tersayang. Terimakasih buat **keluargaku** yang selalu memberi dukungan, doa, serta motivasi yang tiada henti disetiap langkah yang kujalani. Terimakasih buat keluarga besar **Pend. Bio RM 2011** terutama buat **Rani, Randa, Gina, Ira, Mesli, Eja, Cici, Ikes, Pepen, Ferdy dan Olive** yang selalu memberikan ide, saran, dan bantuan dalam proses pembuatan karya kecilku ini. Terimakasih teruntuk **my special man, Randa Nofri Wanda** yang selalu menemani hari-hariku, membantu, dan selalu memotivasiku. Terimakasih juga buat **my beloved roommate Ivo** dan **Ridha** yang selalu setia mendengar curhatanku, selalu membantu dalam setiap kesusahan, dan selalu memberi motivasi di setiap langkahku dalam menjalani perkuliahan. Oh ya, say thanks to bang **Adam** yang telah memberikan masukan dalam memperbaiki media.

Love U All

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran ke siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Kenyataan di lapangan, sebagian guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat siswa. Salah satu jenis media yang efektif digunakan adalah multimedia interaktif. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian dengan tujuan menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan tiga tahap dari *4-D model* yang terdiri dari tahap *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Subjek penelitian ini terdiri dari tiga orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP, 2 orang guru IPA SMP Negeri 31 Padang dan 30 siswa Kelas VII.3 SMP Negeri 31 Padang. Data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan analisis data didapatkan nilai validitas 80.81% (valid), nilai praktikalitas guru 86.60% (praktis) dan nilai praktikalitas siswa 90.91% (sangat praktis). Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa multimedia interaktif dinilai valid oleh validator dan dinilai praktis oleh guru serta dinilai sangat praktis oleh siswa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas VII SMP” ini dengan baik.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan sumbangan pikiran, ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Anizam Zein, M. Si., sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta motivasi untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Ernie Novriyanti, S. Pd., M. Si., sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran serta motivasi untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Ristiono, M. Pd., Dr. Abdul Razak, M. Si., dan Ibu Rahmawati D. M. Pd., sebagai tim dosen penguji.

4. Bapak Dr. Syamsurizal, M. Biomed., sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan setiap tahapan yang penulis tempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
5. Bapak Dr. Abdul Razak, M. Si., Drs. Anizam Zein, M. Si., Relsas Yogica, M. Pd., Ibu Irawati, M. Pd., dan Ibu Dewi Maryeni, S. Pd., sebagai validator media penelitian ini yang telah memberi saran untuk perbaikan produk.
6. Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, Ketua Program Studi Pendidikan Biologi, dan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
7. Bapak/Ibu staf pengajar, karyawan/karyawati, dan laboran Jurusan Biologi Universitas Negeri Padang.
8. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, dan Bapak/Ibu guru SMP Negeri 31 Padang.
9. Siswa Kelas VII.3 SMP Negeri 31 Padang sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini.
10. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memotivasi saya untuk menyelesaikan pendidikan ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis menyampaikan maaf dan mengharapkan kritik dan

saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	9
H. Definisi Operasional	12
BAB II. KERANGKA TEORITIS.....	15
A. Kajian Teori.....	15
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	24
D. Pertanyaan Penelitian	26

BAB III. METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	27
D. Data Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Prosedur Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	56
BAB V. PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ujian Mid Semester I Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015	3
2. Daftar Nama Validator Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i>	33
3. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif	34
4. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i>	52
5. Saran Validator terhadap Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i>	53
6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> oleh Guru	54
7. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> oleh Siswa	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta Konsep Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan .	21
2. Bagan Kerangka Konseptual.....	25
3. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> dengan Tiga Langkah dari <i>Four-D Models</i> .	36
4. Tombol Navigasi pada Multimedia Interaktif.....	45
5. Tampilan <i>Slide</i> Pembuka Multimedia Interaktif.....	46
6. Tampilan <i>Slide</i> Menu Utama Multimedia Interaktif.....	46
7. Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	47
8. Tampilan Menu Awal Materi.....	48
9. Tampilan Salah Satu Materi.....	48
10. Tampilan Salah Satu Video.....	49
11. Tampilan Salah Satu <i>Slide</i> Evaluasi	50
12. Tampilan Salah Satu <i>Slide</i> Kepustakaan.....	50
13. Tampilan Awal <i>Slide</i> Penutup	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan	68
2. Hasil Uji Kuesioner Respon Siswa terhadap Media yang Dikembangkan	71
3. Hasil Analisis Data Kuesioner terhadap Media yang Dikembangkan .	74
4. Kisi-kisi Angket Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan	76
5. Angket Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Dosen	77
6. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Dosen.....	80
7. Hasil Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru.....	86
8. Analisis Hasil Validitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan	90
9. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru.....	92
10. Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	93
11. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru	96
12. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Guru.....	100

13. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	102
14. Angket Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	103
15. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	106
16. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan oleh Siswa.....	112
17. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.....	115
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	116
19. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 31 Padang.....	117
20. Dokumentasi Penelitian	118
21. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Autoplay Media Studio 8</i> tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan, berbudi pekerti, moral, keterampilan, dan perilaku yang baik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan tujuan pendidikan nasional yaitu “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pendidikan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru serta lingkungannya. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran dapat berlangsung apabila memiliki tujuan. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menjalani proses pembelajaran sehingga terwujud perilaku belajar yang efektif. Berdasarkan pendapat Miarso (1993) dalam Uno (2012: 173) bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat.

Pembelajaran yang efektif di sekolah dapat ditandai dengan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, sehingga siswa mampu mengaplikasikan ilmu yang didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataannya proses pembelajaran sering mengalami hambatan. Hambatan tersebut dapat berupa kurang terampilnya guru dalam menyampaikan materi atau materi pembelajaran yang kompleks sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Alat bantu tersebut berupa media pembelajaran.

Menurut pendapat Sadiman, dkk. (2009: 7) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”. Asyhar (2012: 8) juga mengungkapkan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, termasuk materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan lingkungannya. Mata pelajaran IPA berguna bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, lingkungan di sekitarnya, dan penerapan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan logis. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Collete dan Chiappetta (1994) dalam Prasetyo (2013: 3), bahwa “sains/IPA pada hakikatnya merupakan sekumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*), sebagai cara berpikir (*a way of thinking*), dan sebagai cara penyelidikan (*a way of investigating*) tentang alam semesta ini”.

Berdasarkan pengamatan penulis saat kegiatan Program Pelaksanaan Lapangan Kependidikan pada September-November 2014 serta hasil observasi penulis pada tanggal 12 November 2014 di SMP Negeri 31 Padang, diketahui bahwa guru menggunakan berbagai macam media dalam pembelajaran seperti buku cetak, *charta*, dan *powerpoint*. Media yang telah digunakan guru tersebut belum menarik dan belum mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Siswa sering keluar masuk kelas saat proses pembelajaran dan merasakan jenuh saat belajar. Proses pembelajaran yang tidak efektif ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ujian Mid semester I siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Hasil belajar siswa ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Mid Semester I Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang Tahun Pelajaran 2014/2015

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
(1)	(2)	(3)	(4)
1	VII.1	32	66.50
2	VII.2	32	64.92
3	VII.3	32	65.24
4	VII.4	32	55.78

Tabel 1. Lanjutan

(1)	(2)	(3)	(4)
5	VII.5	32	52.42
6	VII.6	32	60.51
7	VII.7	32	58.08
8	VII.8	32	50.08

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 31 Padang

Berdasarkan wawancara penulis pada tanggal 17 November 2014 dengan 24 orang siswa dapat diketahui bahwa kriteria media yang menarik bagi siswa adalah media yang dilengkapi dengan video dan animasi yang berhubungan dengan materi. Media pembelajaran yang bisa dilengkapi dengan video, animasi, suara, tulisan, dan gambar sekaligus disebut dengan multimedia. Menurut pendapat Asyhar (2012: 28) “dari berbagai jenis media yang ada saat ini, multimedia lebih efektif digunakan karena multimedia mampu merangsang peserta didik melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus”.

Multimedia akan menjadi lebih menarik dan lebih efektif apabila ada hubungan timbal balik antara pengguna dengan multimediana yang disebut dengan multimedia interaktif. Daryanto (2010: 51) mengungkapkan “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunanya dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Multimedia interaktif mampu menyajikan materi pembelajaran lebih menarik dengan dilengkapi animasi sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta siswa dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Hal ini sesuai dengan pendapat Kustandi (2011: 78), bahwa multimedia memiliki kelebihan yaitu memberikan kemudahan kepada

siswa untuk belajar secara individu maupun kelompok, memudahkan guru menyampaikan materi, dan dapat memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner juga dapat diketahui bahwa 95% siswa menginginkan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif. Siswa menginginkan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif maka siswa dapat melakukan apa saja yang diinginkannya seperti bermain *game*.

Dari hasil wawancara penulis dengan dua orang guru IPA SMP Negeri 31 Padang yaitu Ibu Irawati, M. Pd. dan Ibu Eli Susanti, S. Pd. pada tanggal 17 November 2014, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif karena guru belum terampil dalam membuat dan menggunakannya serta guru tidak memiliki waktu yang cukup dalam membuat multimedia interaktif tersebut. Guru lebih sering menggunakan buku cetak dan *charta* dalam pembelajaran, padahal sekolah tersebut telah menyediakan fasilitas berupa laboratorium komputer, laptop guru dan *projector* serta sebagian besar siswa juga telah memiliki laptop sendiri. Hal ini juga didukung berdasarkan hasil wawancara penulis dengan 24 orang siswa Kelas VII di SMP Negeri 31 Padang pada tanggal 17 November 2014, bahwa guru lebih sering menggunakan buku teks dan belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran IPA.

Salah satu materi IPA yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan. Hal ini sesuai dengan hasil

analisis kuesioner yang diberikan kepada 20 orang siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang, bahwa 85% siswa menyatakan materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan merupakan materi yang sulit untuk dipahami. Materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan banyak menggunakan istilah latin, gambar yang abstrak bagi siswa, dan siswa kurang mengerti dengan konsep penyusun tubuh organisme yang dimulai dari sel sampai sistem organ. Materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan ini dapat dipelajari dengan menggunakan media berupa multimedia interaktif.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah *Autoplay Media Studio 8*. Menurut pendapat Hernawati (2010: 1) “*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat”. Perangkat lunak berupa *Autoplay Media Studio* ini dapat digunakan untuk pengembangan multimedia terutama multimedia interaktif. Penulis menggunakan *Autoplay Media Studio 8* dalam pengembangan multimedia interaktif ini karena *Autoplay Media Studio 8* mudah digunakan dan guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif berupa *Autoplay Media Studio 8* dalam menyampaikan materi. Produk berbasis *software* ini juga belum tersedia di pasaran. Pembuatan media pembelajaran dengan *Autoplay Media Studio 8* ini telah menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Autoplay Media Studio 8* dapat dikemas dalam

bentuk *compact disk* atau *flashdisk* serta dapat diakses secara *offline* sehingga siswa bisa mengaksesnya di rumah.

Software Autoplay Media Studio 8 dapat disisipi video, gambar, animasi, *background* bersuara, tombol navigasi, *flash*, dan *powerpoint*. Penelitian menggunakan *Autoplay Media Studio 8* ini pernah dilakukan oleh Idris, Musdi, dan Maris (2014: 50) yang menyatakan, bahwa informasi yang diterima melalui *CD* interaktif dengan *software Autoplay Media Studio 8* adalah jelas. Selanjutnya hasil penelitian Ningsih (2013: 68) mengenai pengembangan multimedia interaktif dilengkapi *Mind Map* pada materi sistem peredaran darah untuk SMA menyatakan, bahwa multimedia interaktif bermanfaat dan dapat digunakan dengan mudah, serta waktu pembelajaran menjadi lebih efisien.

Idris, Musdi, dan Maris (2014: 49) mengungkapkan, bahwa pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* memiliki beberapa kelebihan yaitu “1) membuat *software* lebih cepat; 2) bahasa skrip yang mudah; 3) objek interaktif; 4) proyek templates; dan 5) kemampuan multimedia, sehingga media yang dikembangkan bersifat interaktif”. *Autoplay Media Studio 8* juga memiliki kelemahan dalam pengembangan multimedia interaktif, yaitu *icon shape* yang terbatas.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis melakukan penelitian tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang Materi Keragaman pada Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas VII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru belum menarik dan belum mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.
2. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM.
3. Siswa menjadi jenuh dan sering keluar masuk kelas saat proses pembelajaran.
4. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama materi IPA.
5. Guru belum terampil dalam membuat dan menggunakan multimedia interaktif serta keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat multimedia interaktif.
6. Materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan merupakan materi yang sulit dipahami bagi siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan guru belum menarik dan belum mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu dicarikan solusi dengan cara mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti adalah bagaimana menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebagai alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Bagi siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Bagi peneliti lain, sebagai sumber data dan informasi.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang telah dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP. Multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh guru sebagai media

presentasi saat pembelajaran keragaman pada sistem organisasi kehidupan dengan jumlah pertemuan 7x pertemuan (5x40 menit/minggu). Multimedia ini selain bisa digunakan sebagai media presentasi oleh guru juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa secara mandiri di rumah maupun di sekolah. Multimedia interaktif ini dikemas dalam *compact disk* dan *softcopy*. Hasil multimedia interaktif ini tidak hanya bisa digunakan dengan komputer, namun hasilnya bisa di *print out* kan seperti buku. Sehingga siswa yang tidak memiliki komputer masih bisa belajar dengan menggunakan hasil *print out* nya.

Multimedia interaktif ini terdiri dari tiga buah tombol navigasi, yaitu tombol *home*, tombol *next*, dan tombol *previous*. Selain itu, multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan tombol interaktif dengan jumlah yang berbeda tiap *slide*. Multimedia ini juga dilengkapi dengan gambar, dua buah animasi mengenai tokoh penemu sel serta animasi mengenai organel yang terdapat pada sel hewan dan sel tumbuhan. Video pada multimedia interaktif ini terdiri dari empat buah video yaitu video mengenai materi sistem pencernaan, sistem peredaran darah, sistem pernapasan, dan video yang berisikan biografi penulis pada *slide* akhir multimedia yaitu pada *slide* penutup. Multimedia ini juga dilengkapi dengan sebuah tabel yaitu tabel mengenai perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan.

Cover multimedia ini dilengkapi dengan dua buah tombol interaktif, yaitu tombol petunjuk penggunaan dan menu utama. Pada halaman kedua multimedia interaktif dilengkapi dengan tombol menu utama yang terdiri dari

tombol kompetensi pembelajaran, materi, evaluasi, kepustakaan, dan penutup. *Slide* yang berisikan petunjuk penggunaan, kompetensi pembelajaran, materi, dan kepustakaan dibuat dengan menggunakan *software PowerPoint* yang di *publish* ke dalam bentuk *flash* menggunakan *I-Spring Presenter*. *Slide* yang berisikan evaluasi akan dibuat dengan menggunakan *software Articulate Quizmaker* yang di *publish* ke dalam bentuk *flash*. Sedangkan *slide* yang berisikan penutup media dibuat dengan menggunakan *software Ulead Video Studio* yang di *publish* ke dalam bentuk video.

Multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan warna *background* yang bervariasi. Warna *background* yang digunakan adalah warna yang lembut, seperti warna biru pastel pada *slide* materi dan warna *pink* pastel pada *slide* evaluasi. Hal ini dapat membuat siswa merasakan suasana yang nyaman, senang, dan bebas beraktivitas. Judul pada multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan *font Hobo Std*, kalimat penjelas dibuat dengan menggunakan *font Comic Sans MS*, dan kalimat yang berisikan judul gambar serta tulisan di dalam tombol dibuat dengan *font Calibri (Body)*. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan ukuran tulisan yang bervariasi.

Musik *background* pada multimedia interaktif ini didominasi dengan *instrument* yang berjudul Kazami Dori, Kitto Mata Itsuka, In-hidattane dan Kitaro yang dinyanyikan oleh Depapepe. Selain *instrument* dari Depapepe, musik *background* ini juga dilengkapi dengan musik yang berjudul *Happy Clappy Day* yang digunakan untuk evaluasi yang dinyanyikan oleh *unknown artist*.

Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan evaluasi yang mencakup ranah kognitif yaitu berupa pertanyaan *multiple choice*. Soal evaluasi pada multimedia interaktif terdiri dari 10 soal dengan skor satu soal adalah 10 poin. Soal evaluasi juga dilengkapi waktu dengan batas waktu 10 menit untuk 10 soal. *Slide* evaluasi diiringi dengan musik instrumen dan *sound*. *Sound* akan muncul apabila siswa menjawab pertanyaan. Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka muncul *sound* dengan kalimat “horeeeee” sedangkan apabila siswa menjawab salah maka muncul *sound* dengan kalimat “kamu kurang beruntung”.

Multimedia interaktif dapat digunakan dengan komputer yang memiliki spesifikasi minimal yaitu *CPU Intel Dual Core*, *RAM 1 GB*, *Hardisk 320 GB* dan *VGA 1 GB*. Multimedia interaktif dibuat menggunakan beberapa *software*, yaitu *PowerPoint* (program pengolah animasi), *Articulate Quizmaker* (program pembuat soal interaktif), *Ulead Video Studio* (program pembuat video), *Macromedia Fireworks* dan *Paint* (program pengolah gambar dan memanipulasi objek yang telah ada), *I-Spring Presenter* (program untuk *publish PowerPoint*), *Autoplay Media Studio 8* (program penggabungan beberapa multimedia) serta *Audacity* (program pengolah audio).

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara pembaca dan penulis serta agar penelitian ini mudah dipahami, Definisi operasional pada penelitian ini dikemukakan sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki hubungan timbal balik antara *user* (siswa) dengan multimedia. Multimedia interaktif berisikan gabungan dari teks, grafik, animasi, audio, dan visual dengan bantuan aplikasi komputer yang telah ada. Aplikasi komputer tersebut berupa *PowerPoint* (program pengolah animasi), *I-Spring Presenter* (program untuk mempublish *PowerPoint*), *Ulead Video Studio* (program pembuat video), dan *Articulate Quizmaker* (program pembuat soal interaktif). Multimedia interaktif dapat membuat pengguna berinteraksi dengan multimedia sesuai keinginan pengguna untuk mengklik tombol interaktif menggunakan *mouse* ataupun *touchpad* untuk berpindah halaman dan keluar. Pengguna juga dapat melakukan evaluasi pemahaman yang dicapai tentang materi keragaman sistem organisasi kehidupan, multimedia interaktif akan memberikan respon berupa nilai yang diperoleh pengguna.

2. Autoplay Media Studio 8

Autoplay Media Studio 8 merupakan sebuah jenis perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif. *Software* ini selain dapat menggabungkan suara, video, gambar, dan tulisan juga dapat menggabungkan video, *flash*, dan *pdf*. *Autoplay Media Studio 8* pada multimedia interaktif ini berfungsi untuk menggabungkan beberapa multimedia sekaligus dalam satu tampilan.

3. Multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8*

Multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* adalah multimedia yang dibuat dengan bantuan *software Autoplay Media Studio 8*. *Software* ini berguna untuk menjalankan beberapa multimedia dalam satu tampilan sekaligus. Multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* ini dibantu oleh *autorun* dalam menjalankan aplikasi. *Autorun* merupakan suatu perintah yang dapat menjalankan aplikasi secara otomatis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* tentang materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan untuk siswa Kelas VII SMP valid dan praktis. Nilai validitas multimedia interaktif yang diperoleh adalah 80.81% dengan kriteria valid. Nilai praktikalitas oleh guru adalah 86.61% dengan kriteria praktis sedangkan nilai praktikalitas oleh siswa adalah 90.91% dengan kriteria sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji pratikalitas hendaknya dilaksanakan di sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium yang lengkap dan tiap komputer diperiksa terlebih dahulu sebelum digunakan, agar tidak terjadi gangguan pada saat uji praktikalitas dan hasil yang didapatkan lebih akurat.
2. Guru dapat menjadikan multimedia interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* ini sebagai media pembelajaran pada materi keragaman pada sistem organisasi kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, Moch dan Edy Sulistyo. 2015. Perbandingan Media Pembelajaran (*Autoplay Media Studio*) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki *CD Player* Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol.04 No.01.
- Ariyus, Dony. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- . 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hernawati, Kuswari. 2010. *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*. Pdf. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Idris, Edwin Musdi, dan Ika Metiza Maris. 2014. Pengembangan *Compact Disk* Interaktif dengan Software *Autoplay Media Studio 8* pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar di MTsN Padang Luar. *Edusainstika Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol.01 No. 01.
- Jayanti, Dewi. 2012. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Power Point pada Materi Sistem Saraf untuk SMA Kelas XI”. *Skripsi*. Padang: UNP.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan “Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munirarber. 2012. *Tentang Autoplay Media Studio*, (Online) (<http://munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, diakses 12 Agustus 2015).
- Ningsih, Sri. 2013. “Pengembangan Multimedia Interaktif Dilengkapi *Mind Map* pada Materi Sistem Peredaran Darah untuk SMA”. *Skripsi*. Padang: UNP.