

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
ADOBE CAPTIVATE 7.0 PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS VIII
DI SMP NEGERI 13 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
Dan Teknologi Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
IN INITIA IQBAL
17227/2010**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

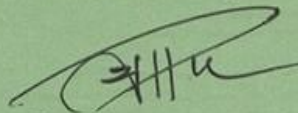
PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
ADOBE CAPTIVATE 7.0 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VIII DI SMP N 13 PADANG

Nama : In Initia Iqbal
NIM : 17227/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

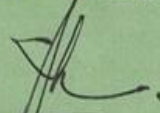
Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I,



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP.19590716 1986021 001

Dosen Pembimbing II,



Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 1980031 004

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi *Adobe Captivate 7.0*
Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP N 13 Padang

Nama : In Initia Iqbal

NIM : 17227

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

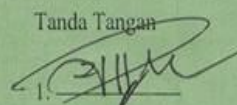
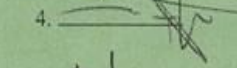
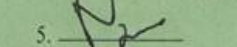
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001
2. Sekretaris : Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004
3. Anggota : Drs. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001
4. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001
5. Anggota : Nofri Hendri, S.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

IN INITIA IQBAL (2014) : Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII Di SMP NEGERI 13 Padang

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang menuntut adanya latihan kepada siswa agar ilmu tersebut dapat melekat pada ingatan siswa. Bahasa Inggris masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa sehingga pencapaian prestasi belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Salah satu media yang dapat merangsang siswa agar terjadi proses belajar yang baik adalah Multimedia Interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk memproduksi Multimedia Interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* dalam bentuk CD Pembelajaran yang sesuai standarisasi kelayakan media pembelajaran, serta menguji kelayakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP N 13 Padang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan metode *Research and Development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Tahapan dalam proses penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi yaitu 1 orang guru Bahasa Inggris SMP N 13 Padang dan ahli media terdiri dari 2 orang dosen Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, tahap uji coba produk yang melibatkan 28 orang siswa kelas VIII 4 SMPN 13 Padang, hingga menjadi produk siap distribusi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk Multimedia Interaktif.

Pada penelitian ini didapatkan hasil kelayakan ahli materi pada rata-rata 4,64 dengan kategori sangat baik. Ahli media pada rata-rata 4,79 dengan kategori sangat baik dan hasil uji coba siswa ada pada rata-rata 4,26 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan Multimedia Interaktif Bahasa Inggris kelas VIII SMP ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Multimedia interaktif Dengan *Aplikasi Adobe Captivate 7.0* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP.”

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pada waktu yang telah ditentukan. Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Pembimbing I dan ketua jurusan yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs.Azman, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing II, yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd, Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, dan Bapak Nofri Hendri, S.Pd selaku dosen penguji.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.

5. Bapak/Ibu dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini
6. Ibunda, ayahanda dan adik-adik tercinta telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang sangat berarti bagi penulis.
7. Sahabat dan teman-teman Jurusan KTP yang senasib seperjuangan dengan penulis.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mohon maaf bila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kita kembalikan semuanya mengharap ridho Allah SWT.

Padang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Definisi Media	11
b. Definisi Media Pembelajaran.....	12
c. Peran Media Pembelajaran.....	13
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
e. Manfaat Media Pembelajaran	17
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
2. Multimedia	19
a. Prinsip Pembuatan Multimedia	19

b. Kriteria Bahan Ajar Multimedia	19
c. Prosedur Umum Pembuatan Bahan Ajar Multimedia ...	21
3. Validitas dan Praktikalitas	22
a. Validitas	22
b. Praktikalitas.....	23
4. <i>Adobe Captivate</i>	24
5. Pembelajaran Bahasa Inggris.....	30
1. Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris.....	30
2. Tujuan Bahasa Inggris	31
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	32
B. Kerangka Konseptual.....	33
C. Kajian Penelitian yang Relevan	35

BAB III METODE PENELITIAN

A Jenis Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian	39
C. Instrumen Pengumpulan Data	45
D. Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	57
1. Hasil Perencanaan	57
2. Pengembangan Produk Awal	57
3. Validasi Produk.....	58
4. Uji Coba Kelayakan	59
5. Hasil Produk Akhir	59
B. Deskripsi Pengembangan Produk Dan Hasil Coba	59
1. Deskripsi Data Validasi.....	59
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Siswa	64
C. Revisi produk	65

	D. Pembahasan.....	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	74
	B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		78

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel :

1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	42
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	47
3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	49
4. Kisi-kisi Instrumen Untuk Siswa	52
5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	56
6. Hasil Uji Awal Ahli Materi	60
7. Hasil Uji Akhir Ahli Materi	61
8. Hasil Uji Awal Ahli Media	62
9. Hasil Uji Akhir Ahli Media	63
10. Uraian Revisi Materi	66
11. Uraian Revisi Media	68

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar :

1. Grafik Krucut Pengalaman Dale	14
2. Antarmuka <i>Adobe Captivate</i>	26
3. Kotak dialog <i>blank project</i>	28
4. Tampilan area kerja.....	28
5. Tampilan edit <i>view</i>	29
6. Tampilan area kerja mode edit	29
7. Tampilan mengatur animasi teks	30
8. Kerangka Pikir Penelitian	34
9. Prosedur Penelitian Metode <i>Research and Development</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran :	
1 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif	78
2 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif... ..	86
3 Hasil Penilaian Menurut Para Ahli	101
4 Kisi-Kisi Angket Persepsi Subjek Coba Terhadap Produk Multimedia Interaktif	105
5 Angket Persepsi Subjek Coba Terhadap Produk Multimedia Interaktif	108
6 Hasil Angket Persepsi Uji Coba	112
7 Silabus Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Semester II	113
8 RPP Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Semester II.....	129

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu sistem yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa proses mengajar yang dilakukan oleh guru menghadirkan proses belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Guru adalah faktor penentu keberhasilan pendidikan dan proses pembelajaran yang bermakna serta berkualitas. Sehingga berhasil tidaknya pembelajaran mencapai tujuan selalu dihubungkan dengan peran para guru. Permasalahan yang berkaitan dengan guru pada proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kemampuan guru, penggunaan metode, pemilihan media pembelajaran, serta kurangnya teknik yang bervariasi dalam penyelenggaraan pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik dan tepat.

Media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan siswa secara interaktif, karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran semakin konkret dan nyata, maka akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang menuntut adanya *practice* atau latihan kepada siswa agar ilmu tersebut dapat melekat pada ingatan siswa. Bahasa Inggris masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa, sehingga pencapaian prestasi belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Rendahnya prestasi belajar ini menunjukkan proses pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal. Tuntutan masyarakat

dan era globalisasi menuntut siswa untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik, hampir semua disiplin ilmu menggunakan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga akan digunakan dalam komunikasi sehari-hari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang berkembang sangat pesat seiring dibukanya era globalisasi ini. Mengacu pada era globalisasi, diperlukan kemampuan daya komparatif dan daya saing tinggi, yang merupakan kemampuan untuk memanfaatkan, menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan-kemampuan tersebut menuntut kemampuan penguasaan terhadap Bahasa Inggris yang baik.

Pada era globalisasi ini semakin banyak perkembangan teknologi yang sudah dimanfaatkan di berbagai bidang salah satunya adalah di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi pada pendidikan menuntut adanya guru semakin pintar dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif.

Pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP N 13 Padang semester II, siswa diajarkan materi bagaimana memahami makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sederhana berbentuk *narrative* dan *recount*. Setelah dilakukan observasi, studi pendahuluan dan diskusi bersama guru bidang studi Bahasa Inggris Ibu Jusmawati, M.Pd pada tanggal 17 Januari 2014 dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan dalam merespon dan memahami makna dalam teks lisan fungsional dan

monolog pendek sederhana berbentuk *narrative* dan *recount*. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang variatif.

Adobe Captivate 7.0 adalah *software* yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen multimedia interaktif dengan cepat. *Adobe Captivate 7.0* akan menghasilkan konten yang interaktif kompatibel dengan *Flash Player* sehingga mudah untuk didistribusikan dan diakses secara *online*. Hal tersebut yang membedakan *Adobe Captivate 7.0* dengan *Microsoft Power Point*. Cara penggunaan yang mudah, dengan menu yang telah disediakan, sehingga tidak akan kesulitan dalam menjalankan *software* ini. Berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, membuat siswa lebih mudah untuk mengakses media pembelajaran. Siswa bisa mengakses media pembelajaran tidak hanya disekolah, tetapi juga bisa dilakukan di rumah. Penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* ini dibuat untuk dapat menghadirkan materi yang diajarkan dengan lebih menarik dan melatih siswa dalam berbahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. *Adobe Captivate 7.0* mempunyai kelebihan selain adanya daya dukung bisa terhubung dengan *Microsoft Powerpoint*, namun *Adobe Captivate 7.0* juga menyediakan animasi, *template*, *quiz* dan fitur lainnya yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran apa saja, terutama Bahasa Inggris. Pemilihan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* untuk materi

Bahasa Inggris Kelas VIII SMP khususnya pada semester genap dengan topik mendengarkan teks fungsional dan monolog yang sangat cocok, karena materi tersebut memerlukan adanya audio dan visual yang menarik agar siswa dapat memahami materi tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah penulis uraikan maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP N 13 Padang”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan *Adobe Captivate 7.0* sebagai multimedia interaktif yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media?

Apakah terdapat kelayakan dalam penggunaan *Adobe Captivate 7.0* sebagai multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media melalui uji kelayakan menurut beberapa ahli media dan ahli materi serta ujicoba pada beberapa siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Memproduksi multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* dalam bentuk CD Pembelajaran yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media pembelajaran.
2. Menguji kelayakan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP N 13 Padang.

D. Spesifik produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya Multimedia Interaktif dengan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang valid serta berkualitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang digunakan adalah Mendengarkan teks fungsional dan monolog berupa *narrative* dan *recount*.

2. Perancang/pengguna

- a. Perancang

Programmer berfungsi merancang Multimedia Interaktif sesuai dengan materi atau standar kompetensi SMP yang dibutuhkan siswa.

- b. Pengguna

Siswa merupakan pengguna yang nantinya akan dapat melakukan :

- 1) Dapat mengakses materi

2) Mengikuti latihan dengan perolehan skor

3. Gambar, Audio, dan Animasi

Dalam Multimedia Interaktif ini terdapat beberapa gambar, audio, animasi dan video yang berfungsi untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain daripada konten berupa gambar, audio dan animasi, juga terdapat *games* dan *quiz*.

4. Tampilan produk

- a. Halaman utama merupakan halaman awal yang menggambarkan proses masuk ke halaman kedua yang berisikan konten untuk melanjutkan kepada halaman berikutnya (konfirmasi), setelah itu masuk kepada halaman petunjuk yang diiringi dengan musik latar.
- b. Halaman menu dibuat semenarik mungkin agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan warna yang beragam namun menyejukkan mata. Setelah tampilan halaman utama, dilanjutkan kehalaman konfirmasi, dan halaman petunjuk. Berikut penjelasan lebih lengkap :

1) Tombol *home*

Digunakan untuk masuk kehalaman menu utama pada program.

2) Tombol *next*

Digunakan untuk masuk kehalaman selanjutnya.

3) Tombol *back*

Digunakan untuk menuju kehalaman sebelumnya.

4) Tombol *petunjuk*

Digunakan untuk masuk kehalaman petunjuk.

5) Tombol *materials*

Digunakan untuk masuk kehalaman materi.

6) Tombol *exercise*

Digunakan untuk masuk kehalaman latihan.

7) Tombol *kompetensi*

Digunakan untuk masuk kehalaman kompetensi.

8) Tombol *introduce*

Digunakan untuk masuk kehalaman pengenalan.

9) Tombol *entertainment*

Digunakan untuk masuk kehalaman hiburan berupa *games*.

10) Tombol *exit*

Digunakan untuk keluar dari program.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan Multimedia Interaktif

ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam audio dan visual.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran Bahasa Inggris secara mandiri. Namun permasalahannya, penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang digunakan. Sebaiknya materi pada multimedia interaktif dibuat secara *integrated* atau terpadu yang memuat tidak hanya kemampuan *listening* saja, melainkan kemampuan *speaking*, *writing* dan *reading*. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka pembuatan multimedia interaktif ini hanya untuk keterampilan *listening* pada materi *Narrative* dan *Recount*.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun sekolah lain dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* sesuai dengan karakteristik sekolah masing-masing dan model pengembangan sekolah yang diinginkan berdasarkan kondisi sekolah.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah.

Membantu dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII di SMP N 13 Padang pada masa yang akan datang, serta dapat membantu guru untuk menentukan suatu media pembelajaran yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, dan mampu menarik perhatian, minat bakat siswa.

b. Manfaat bagi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini siswa diharapkan lebih tertarik untuk mempelajari Bahasa Inggris secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi Peneliti

Mengetahui penggunaan aplikasi *Adobe Captivate 7.0* sebagai multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP N 13 Padang”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Multimedia Interaktif Bahasa Inggris kelas VIII SMP adalah sebagai berikut: a) Penilaian kelayakan ahli materi menghasilkan rerata 4,6 dengan kategori sangat baik, b) Penilaian kelayakan ahli media menghasilkan rerata 4,8 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian Multimedia Interaktif Bahasa Inggris kelas VIII SMP ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan Uji coba produk Multimedia Interaktif Bahasa Inggris kelas VIII SMP yang dilaksanakan pada 28 Subjek coba, produk ini termasuk pada kategori sangat baik dengan jumlah rerata sebesar 4,26 (skor maksimum 5) dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

1. Dalam pengembangan produk Multimedia Interaktif Bahasa Inggris kelas VIII SMP ini sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yaitu terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang materi, bahasa dan media agar kualitas Multimedia Interaktif yang dihasilkan lebih berkualitas.
2. Bagi pihak sekolah khususnya guru diharapkan meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengembangkan media

pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan produk Multimedia Interaktif ini layak digunakan oleh guru maupun siswa secara mandiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP dan sederajat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. V. 1999. *Principles and Methods of Development Research (Chap.1)*. University of Twente (Online), (<http://hub.huk.hk>, diakses tanggal 20 Februari 2014 pukul 21.20)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Astuti, Murni. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan dan Kecantikan FT UNP". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 2, No. 2. (Online), (<http://ejurnal.unp.ac.id>, diakses 24 Februari 2014 pukul 20.46)
- Asyhar, Reyandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk satuan Pendidikan* (Online), (<http://bsnp-indonesia.org>, diakses pada tanggal 13 Januari 2014 pukul 12.32)
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa
- Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar SMP/MTs. Jakarta: BSNP (Online), (www.gurukelas.com/ diakses pada tanggal 13 Januari 2014 pukul 12.30)
- Fatmawati, Ghea Putri. 2012. "Pengembangan Game edukasi Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash". Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya)*. Yogyakarta: penerbit ANDI.
- Miarso, Yusufhadi . 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Riduwan. 2012. *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta