

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL *CLASSIC TUTORIAL* PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS X SMA

SKRIPSI

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



**Oleh:
Mona Sri Wahyuni
1100407 / 2011**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

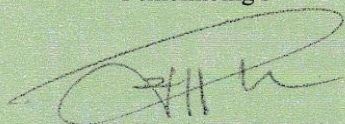
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL *CLASSIC TUTORIAL* PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS X SMA

Nama : Mona Sri Wahyuni
NIM : 1100407 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

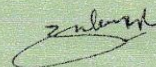
Disetujui Oleh

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dra. Zuliarni
NIP. 19590727 198503 2 001

PENGESAHAN

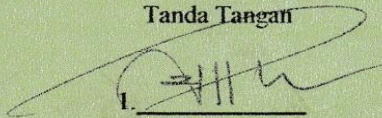
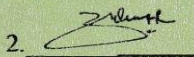
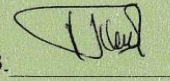
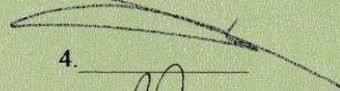
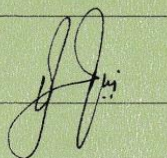
Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Classic Tutorial*
Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas X SMA

Nama : Mona Sri Wahyuni
NIM : 1100407 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	1. 
2. Sekretaris : Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	2. 
3. Anggota : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	3. 
4. Anggota : Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	4. 
5. Anggota : Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mona Sri Wahyuni
NIM/TM : 1100407/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Classic Tutorial* Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (skripsi) ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim serta arahan dari tim pembimbing skripsi.

Padang, Januari 2016
Yang Menyatakan,



Mona Sri Wahyuni
NIM. 1100407

ABSTRAK

Mona Sri Wahyuni (1100407) : Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Classic Tutorial* Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran TI&K terdiri dari pembelajaran praktek dan teori yang menuntut siswa untuk lebih aktif baik di sekolah maupun di rumah, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif model *classic tutorial* pada pembelajaran TI&K kelas X SMA.

Prosedur penelitian ini merujuk pada model Brog & Gall yang membutuhkan prosedur kerja yang sistematis dan terarah. Mulai dari tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli materi dan ahli media dan melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar ahli materi dan ahli media, dilakukan uji coba produk kepada 20 siswa, kemudian dihasilkan produk akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara dan format penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media dan angket tentang persepsi subjek terhadap penggunaan media.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai “Sangat Baik” sehingga materi dinyatakan Valid untuk digunakan, hasil validasi media setelah melalui dua tahap validasi diperoleh nilai akhir “Sangat Baik”, sehingga media dikategorikan Valid untuk diujicobakan. Sehingga dapat disimpulkan media Multimedia Interaktif layak diujicobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk media Multimedia Interaktif berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk Multimedia Interaktif Model *Classic Tutoroal* ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran TIK Kelas X di SMA.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembejaran Multimedia Interaktif Model *Classic Tutorial* pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zuliarni selaku dosen Pembimbing II dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Keluarga besar penulis, Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan BP 2011 terutama TP R B 2011
8. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

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

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk	7
E. Pentingnya Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	10
G. Definisi Istilah	11
H. Manfaat Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Tinjauan Tentang Multimedia	20
C. Pembelajaran Berbantuan Komputer.....	23
D. Macromedia Director.....	34
E. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Validasi/Uji Ahli	48
E. Teknik Pengumpulan Data	48

F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	57
A. Hasil Pengembangan	57
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	64
C. Revisi Produk	76
D. Pembahasan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Susunan Scene Storyboard	44
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	51
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas oleh siswa	53
4. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif pembelajaran TI&K pada Ahli Materi	65
5. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif pada Ahli Media Tahap Pertama	68
6. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Interaktif pada Ahli Media Tahap Kedua	72
7. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif pembelajaran TI&K Pada siswa kelas X SMA N 1 Kecamatan Akabiluru	75
8. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan arsitektur <i>Classic Tutorial</i>	28
2. Bagan arsitektur <i>Knowledge-paced tutorial</i>	29
3. Bagan arsitektur <i>Exploratory tutorial</i>	30
4. Bagan arsitektur <i>Generated Lesson</i>	31
5. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	41
6. Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i>	61
7. Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i> bagian mengatur <i>stage size</i>	61
8. Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i> bagian <i>cast</i>	62
9. Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i> bagian <i>Publish</i>	62
10. Tampilan Media pada <i>stage size 1024x768</i> sebelum dilakukan revisi	77
11. Tampilan Media pada <i>stage size 1366x768</i> setelah dilakukan revisi	77
12. Tampilan Home sebelum dilakukan revisi	78
13. Tampilan Home setelah dilakukan revisi	78
14. Tampilan halaman Petunjuk Penggunaan media sebelum dilakukan revisi ...	79
15. Tampilan halaman Petunjuk Penggunaan media setelah dilakukan revisi	79
16. Tampilan halaman Tutorial Materi sebelum dilakukan revisi	80
17. Tampilan halaman Tutorial Materi setelah dilakukan revisi	81
18. Tampilan halaman soal sebelum dilakukan revisi	81
19. Tampilan halaman Soal setelah dilakukan revisi	82
20. Tampilan halaman Summary sebelum dilakukan revisi	83
21. Tampilan halaman Summary setelah dilakukan revisi	83
22. Tampilan halaman efek transisi setelah dilakukan revisi	84
23. Tampilan halaman penutup program setelah dilakukan revisi	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	93
2. Story Board	94
3. Penilaian Validator Materi	100
4. Penilaian Validator Media 1 Tahap Pertama	102
5. Penilaian Validator Media 2 Tahap Pertama	105
6. Penilaian Validator Media 1 Tahap Kedua	108
7. Penilaian Validator Media 2 Tahap Kedua	111
8. Penilaian Uji Praktikalitas.....	114
9. Surat Penugasan	134
10. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	135
11. Surat Izin Penelitian	136
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	137
13. Dokumentasi	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan untuk meningkatkan pendidikan terutama pada era globalisasi dan dalam dunia kerja perlu dilakukan. Untuk mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat sekarang ini dituntut adanya peningkatan kualitas pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing. Pada hakekatnya pendidikan merupakan proses dalam pembentukan manusia seutuhnya agar mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Menurut J. Guilbert ada 4 faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, yaitu : (1) Faktor materi, (2) faktor lingkungan, (3) faktor instrumental, (4) faktor individual. Faktor yang pertama adalah materi atau hal yang dipelajari, ikut menentukan proses belajar dan hasil belajar. Faktor yang kedua adalah lingkungan yang dikelompokkan menjadi dua, yakni lingkungan fisik yang antara lain terdiri dari suhu, kelembapan udara, dan kondisi tempat belajar. Sedangkan faktor lingkungan yang kedua adalah lingkungan sosial, yakni manusia dengan segala interaksinya serta representasinya seperti keramaian atau kegaduhan, lalu lintas, pasar

dan lain sebagainya. Faktor yang ketiga instrumental, yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) seperti kelengkapan belajar dan alat-alat peraga dan perangkat lunak (*software*) seperti kurikulum dalam pendidikan formal, pengajar atau fasilitator belajar serta metode belajar mengajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar. Misalnya metode untuk belajar pengetahuan lebih baik digunakan digunakan metode ceramah, sedangkan untuk belajar sikap dan tindakan, keterampilan atau perilaku lebih baik digunakan metode diskusi kelompok, demonstrasi, bermain peran (*role play*) atau metode permainan. Faktor yang keempat, kondisi individual subjek belajar yang dibedakan kedalam kondisi fisiologis seperti kekurangan gizi dan kondisi panca indera (terutama pendengaran dan penglihatan). Sedangkan kondisi psikologis, misalnya intelegensi, pengamatan, daya tangkap, ingatan, motivasi dan lain sebagainya.

Dengan adanya penemuan media baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian dari guru dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan dasar ini guru perlu terampil dalam menetapkan media pembelajaran agar dapat

mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media yang tepat merupakan hal yang penting dalam merancang pembelajaran. Media mempunyai nilai praktis karena mampu membuat konsep-konsep abstrak menjadi konkrit, dapat menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata secara langsung. Selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi belajar bagi siswa karena dapat menyajikan informasi belajar dan pesan yang menarik bagi siswa. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2009:73) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, motivasi belajar siswa terhadap suatu pelajaran berkorelasi dengan hasil yang dicapai dari usaha belajar tersebut.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi belajar siswa ini dapat dilihat dari tindakan dan tingkah laku siswa dalam menerima dan menanggapi materi yang disampaikan. Jika peserta didik tersebut termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mereka aktif selama proses pembelajaran dan tentu saja akan mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif mengikuti semua proses pembelajaran dan mengeluarkan semua kemampuan, baik itu kemampuan berfikir, mengeluarkan pendapat, mengajukan pertanyaan, memecahkan persoalan dan kemampuan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari kepada suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Jadi selama proses

pembelajaran, peserta didik diajak ikut serta, tidak hanya mental tapi juga melibatkan fisik. Hal ini tentu saja akan membuat suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat dimaksimalkan. Peran guru untuk meningkatkan serta mengembangkan motivasi siswa sangatlah penting. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas. Salah satu komponen keahlian itu adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Hasil observasi di SMA N 1 Kec. Akabiluru menunjukkan bahwa pada pembelajaran TI&K belum menggunakan media yang bervariasi sehingga proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan guru belum mampu mengambil perhatian siswa sepenuhnya. Siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran, disebabkan kurang menariknya cara belajar. Pembelajaran TI&K terdiri dari pembelajaran praktek dan teori sehingga menuntut siswa lebih aktif dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Pada ujian akhir semester, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diujikan secara teori dan kebanyakan dari siswa memperoleh nilai dibawah 70 sebagai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran, dan siswa tidak menggunakan media yang lebih bervariasi dan menarik saat belajar. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam belajar, disebabkan

ketidakmenarikan cara belajar, sehingga siswa cepat merasa jenuh dan sulit berkonsentrasi.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arysad (2010:3) "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap". Penggunaan media yang menarik akan membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran merupakan salah satu teknologi dalam bidang komputer yang menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Multimedia adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video. Pembelajaran berbasis multimedia dapat mempermudah siswa dalam belajar dan waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.

Multimedia dalam pengajaran memiliki berbagai macam variasi, tergantung pada kemampuan masing-masing terutama guru, sarana, metode, siswa, situasi dan kondisi. Namun, tujuan utama dari pelaksanaan

pengajaran dengan multimedia ini tetap sama, yaitu menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, seharusnya keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat tercapai secara optimal, namun ada beberapa masalah yang ditemui seperti proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah, media yang digunakan kurang bervariasi, rendahnya minat siswa untuk memahami mata pelajaran dan siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Classic Tutorial* Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana bentuk pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran TI&K?
2. Bagaimana multimedia interaktif yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan multimedia?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran TI&K.
2. Mengetahui kelayakan media yang telah dibuat melalui uji coba lapangan pada siswa SMA kelas X SMA N 1 Kec. Akabiluru.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu:

1. Multimedia

Multimedia intraktif ini dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi komputer (*software*) seperti : *Macromedia Director*, *Macromedia Dreamweaver*, *Adobe Photoshop*, *debut video*, dan *Microsoft Word*.

2. Materi

Dari aspek materi multimedia interaktif ini memiliki karakteristik

:

- a. Multimedia disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA Kelas X dalam memahami materi menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
- b. Multimedia disusun berdasarkan sumber buku paket sekolah yang beragam jenis dan penerbitnya dan disusun secara sistematis.

3. Perancang atau pengguna

a. Perancang

Programer berfungsi merancang multimedia interaktif sesuai dengan materi atau standar kompetensi SMA yang dibutuhkan siswa.

b. Pengguna

Siswa merupakan pengguna yang dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Dapat mengakses materi
- 2) Mengikuti aktifitas kuis
- 3) Melakukan diskusi
- 4) Mengikuti latihan dengan perolehan skor

Dari aspek pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan dalam bentuk pilihan ganda yang disusun mulai dari tingkat kesukaran rendah hingga tinggi.

4. Gambar, audio dan animasi

Dalam multimedia interaktif ini terdapat gambar, audio dan animasi yang fungsinya adalah untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik.

5. Tampilan Produk

- a. Halaman muka (*intro*) merupakan halaman yang menggambarkan proses masuk ke halaman menu utama yang dilengkapi animasi. Apabila mengklik tombol navigasi *enter* maka akan masuk ke

halaman menu, apabila mengklik tombol *exit* maka akan keluar dari multimedia Interaktif.

- b. Halaman menu dibuat semenarik mungkin agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan warna yang beragam. Setelah tampilan *intro* maka akan masuk ke menu utama dimana menu ini terdapat 4 pilihan tombol (*about*, *guide*, *tutorial*, *summary*) serta tombol *exit* akan berfungsi keluar dari multimedia interaktif. Fungsi tombol navigasi masing-masing menu sebagai berikut:

1) Tombol SK &KD

Digunakan untuk melihat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

2) Tombol *Guide*

Digunakan untuk melihat petunjuk penggunaan media.

3) Tombol *Tutorial*

Digunakan untuk mulai belajar dengan Multimedia Interaktif.

Tombol ini akan mengantarkan pengguna kehalaman menu kompetensi dasar yang terdapat 3 KD.

4) Tombol *Summary*

Digunakan untuk masuk ke halaman ujian akhir, yang berisi soal-soal yang mencakup seluruh materi.

5) Tombol *About*

Digunakan untuk masuk ke halaman about yang berisi biodata *programmer*

6) Tombol *Exit*

Digunakan untuk keluar dari Multimedia Interaktif.

6. Kuis

Kuis dapat digunakan untuk memberikan grade secara cepat kepada siswa. Hal ini merupakan alat yang sangat baik digunakan untuk mendapatkan respon atau umpan balik secara langsung yang sesuai dengan kemampuan dan daya serap yang mereka miliki.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pemanfaatan fasilitas dalam belajar dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dirancang. 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 visualisasi dan tutorial.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif dalam kelas dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi didalam pembelajaran akan lebih bermakna dan multimedia dapat mempercepat dan memberi pemahaman tentang sesuatu dengan tepat, menarik dan dengan kadar yang cukup untuk memahami proses pembelajaran agar berjalan dengan baik.

Multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, pengguna multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada multimedia interaktif dibuat satu atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis dalam mengembangkan multimedia interaktif seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan ini memiliki keterbatasan yaitu materi yang dimuat hanya tentang menggunakan perangkat lunak pengolah kata yang terdiri dari empat kali pertemuan.

G. Definisi Istilah

a. Multimedia interaktif

Multimedia adalah kombinasi berbagai media yang dapat dimanfaatkan secara harmonis dan terintegrasi sehingga menghasilkan suatu program yang sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut maka hal ini disebut multimedia interaktif.

b. Model *Classic Tutorial*

Model *classic tutorial* merupakan model yang memungkinkan seorang peserta didik memulai sebuah materi ajar dari pengenalan materi, kemudian melalui beberapa tahap proses sampai ke tingkat mahir konsep dan keahlian.

H. Manfaat pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil pengembangan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi pembaca, hasil pengembangan ini dapat memperluas pemahaman pembaca.
3. Bagi penulis, hasil pengembangan ini dapat menjadi saran belajar untuk menjadi seorang pendidik yang mampu membuat siswa mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.