

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR
PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



Oleh:

**MUHAMMAD FADLI
1100385/2011**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

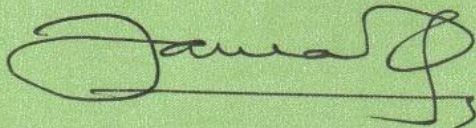
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS VIII DI SMP**

Nama : Muhammad Fadli
Nim : 1100385/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2016

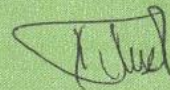
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Dra. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

PENGESAHAN SKRIPSI

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 : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan
Macromedia Director pada Mata Pelajaran IPA Kelas
VIII di SMP

Nama : Muhammad Fadli

Nim : 1100385/2011

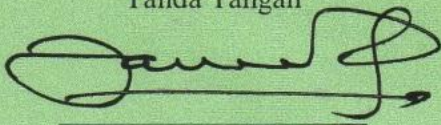
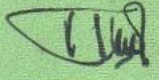
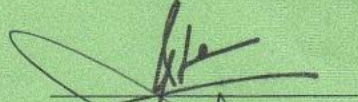

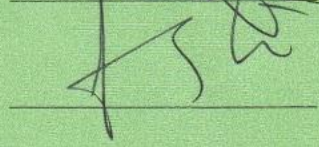
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2016

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Sekretaris	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	: 1. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
	: 2. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
	: 3. Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2002	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2016

Yang Menyatakan



Muhammad Fadli
1100385

ABSTRAK

Muhammad Fadli (2016) : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Macromedia Director* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 1 Lubuk Basung masih berorientasi *teacher center*. Akibatnya, siswa tidak terlalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan kreatifitas siswa menjadi tidak berkembang. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media ajar yang ada, termasuk multimedia, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran alternatif yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Proses pengembangan produk itu terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan (2) Pengembangan Produk Awal (3) Validasi Produk (4) Uji Coba dan (5) Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator untuk aspek media dan dua orang validator untuk aspek materi yakni 2 orang dosen UNP, dan 2 orang guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung, serta siswa kelas VIII³ di SMP Negeri 1 Lubuk Basung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori sangat baik (SB) dengan persentase yang diperoleh sebesar 95% dan untuk aspek media berada pada kategori sangat baik (SB) dengan persentase yang diperoleh sebesar 94,88%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori sangat baik (SB) dengan persentase yang diperoleh sebesar 92,4 %. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik (SB) dengan persentase 94,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Director* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Macromedia Director* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung”. 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 Dr. Darmansyah,ST, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I, yang dengan sabar membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dra. FetriYeni J, M.Pd. selaku pembimbing II dan Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
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 Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Osniwati M.Pd dan Ibu Atmiwarti, S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 1 Lubuk Basung yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Orangtua dan adik-adik beserta keluarga besar tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi 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.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras.

Padang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Multimedia.....	19
3. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.....	19
4. Ilmu Pengetahuan Alam.....	23
5. Macromedia Director.....	26
B. Penelitian yang Relevan.....	28

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	32
1. Perencanaan.....	32
2. Pengembangan Produk Awal.....	34
3. Validasi Produk.....	34
4. Uji Coba.....	35
5. Produk Akhir.....	36
D. Subjek Uji Coba.....	37
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	45
1. Hasil Perencanaan.....	45
2. Pengembangan Produk Awal.....	47
3. Validasi Produk.....	56
4. Uji Coba.....	57
5. Hasil Produk Akhir.....	58
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	58
1. Deskripsi Data Validasi.....	58
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	63
C. Revisi Produk.....	68
D. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR RUJUKAN.....	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD mata pelajaran IPA kelas VIII	25
2. Penentuan skor skala Likert	39
3. Kisi-kisi penilaian ahli media	40
4. Kisi-kisi penilaian ahli materi	40
5. Kisi-kisi instrumen angket siswa	41
6. Kriteria interpretasi skor	44
7. Hasil penilaian materi	59
8. Hasil penilaian media.....	61
9. Hasil uji coba I	63
10. Hasil uji coba II.....	65
11. Hasil penilaian kepraktisan produk.....	66
12. Penilaian produk multimedia interaktif.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan halaman awal multimedia interaktif	7
2. Tampilan home multimedia interaktif	7
3. Tampilan pada materi.....	8
4. Tampilan latihan multimedia interaktif.....	8
5. Tampilan video pada multimedia interaktif	8
6. Tampilan petunjuk menggunakan multimedia interaktif	9
7. Prosedur penelitian dari Borg and Gall.....	32
8. Menjalankan aplikasi <i>macromedia director</i>	48
9. Membuat halaman kerja baru.....	49
10. Mengklik Cast Window.	49
11. Memasukan gambar.	49
12. Memasukkan background stage.	50
13. Memasukkan gambar.	50
14. Memberikan script pada tombol latihan.	50
15. Isi script tombol navigasi latihan.	51
16. Memberikan script pada tombol navigasi exit.	51
17. Isi script tombol navigasi exit.	51
18. Memasukkan teks.....	52
19. Isi teks yang ditulis.	52
20. Mentransparankan tulisan.	53
21. Hasil transparan teks.	53
22. Mengedit teks.....	53
23. Mengganti warna teks.	54
24. Membuat script pada tombol next.....	54
25. Isi script tombol next.	54
26. Membuat script pada jawaban.	55

27. Isi script jawaban.	55
28. Masukkan script tombol next.....	56
29. Mengisi script tombol next.	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	76
2. Storyboard	77
3. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	84
4. Lembar Penilaian Uji Validitas Media	90
5. Angket Uji Coba Siswa	96
6. Surat Penugasan	102
7. Surat Izin Penelitian dari kecamatan	103
8. Surat Izin Penelitian untuk Sekolah	104
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian	105
10. Dokumentasi Penelitian	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Melalui teknologi komputer kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah salah satu pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, menantang, sistematis dan berkesinambungan. Siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada beberapa sekolah, penulis melihat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangan yang penulis temukan itu adalah cara belajar yang masih berorientasikan *teacher center*, ini membuat kreativitas anak dalam belajar berkurang. Siswa tidak terlibat banyak dalam pelaksanaan proses belajar

mengajar. Dalam artian kemampuan siswa kurang berkembang, karena siswa tersebut masih menerima saja belum mendapatkan hal yang baru. Sedangkan pada beberapa sekolah tersebut memiliki visi dan misi yang hampir sama yaitu meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi penulis di SMP N 1 Lubuk Basung, terutama pada mata pelajaran IPA, penulis belum melihat adanya keaktifan siswa dalam belajar. Pelajaran IPA merupakan salah satu bagian dari pelajaran IPA, yang mana merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Penulis melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berorientasikan *teacher center*, penggunaan media juga kurang terlihat. Pada mata pelajaran IPA, alangkah lebih bagusnya kalau guru menampilkan materi menggunakan sebuah media, sehingga siswa lebih bersemangat dan gembira dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Dryden, dkk dalam Darmansyah (2010:21) semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa di SMP Negeri 1 Lubuk Basung 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 berfungsi optimalnya otak *neo-cortex* dalam memperoleh informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima stimulus adalah dari lingkungan dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak dapat aktif dan digunakan

untuk berfikir. Dengan demikian, pelajaran IPA harus disampaikan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dan sejalan dengan peran yang dilakukan oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai fasilitator dalam membuat media pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selain itu, pada kawasan TP juga terdapat bidang pengembangan produk, yang mana pengembangan adalah salah satu bidang terbaik yang dimiliki oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan.

Mengingat perkembangan pendidikan dewasa ini, sekolah pada umumnya telah menggunakan jenis media, diantaranya media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), dan audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing, media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan benar agar dapat digunakan secara tepat guna.

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai jenis media yang dipadukan menjadi sebuah multimedia. Penggunaan multimedia lebih mudah diingat karena indera siswa lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baugh dalam Arsyad (2011:

10) “Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar, kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh dari indera pandang, 5% dari indra dengar, dan 5% lagi dari indra lain”.

Multimedia merupakan salah satu jenis dari media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Mengingat multimedia merupakan gabungan dari elemen-elemen teks, audio, video, grafik dan animasi maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang memiliki potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan keadaan dilapangan yaitu kegiatan pembelajaran yang masih membosankan bagi peserta didik, kurang adanya penggunaan media yang digunakan oleh guru, tidak terlihat motivasi belajar yang tinggi dari siswa itu sendiri untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta pada sistem pembelajaran masih berorientasikan *teacher center* , dengan penggunaan multimedia yang interaktif memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam suatu konsep mata pelajaran IPA serta membangkitkan minat siswa dalam belajar IPA, sehingga akan tercipta proses belajar yang efektif, efisien, serta menyenangkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA yang baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut, dengan judul “**Pengembangan**

Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum terlihat penggunaan media pembelajaran yang lebih praktis, dan bervariasi.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.
3. 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.
4. Pembelajaran melalui multimedia interaktif belum diterapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang dikaji dari skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SMP kelas VIII dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director*.
2. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat, hanya meliputi validitas dan kepraktisan. Tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia director* yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia director* yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan multimedia interaktif adalah :

1. Mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung yang valid.
2. Mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung yang praktis.

F. Spesifik Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung dalam mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks, media gambar, video, serta suara (background). Dimana kesemua media

tersebut disusun sebaik mungkin dalam sebuah aplikasi macromedia director. Sehingga pembelajaran tersampaikan sebaik mungkin.

3. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Tampilan halaman awal multimedia interaktif



Gambar 1. Tampilan halaman awal

- b. Tampilan Home dari multimedia interaktif



Gambar 2. Tampilan home

c. Tampilan pada materi



Gambar 3. Tampilan halaman materi

d. Tampilan latihan pada multimedia interaktif



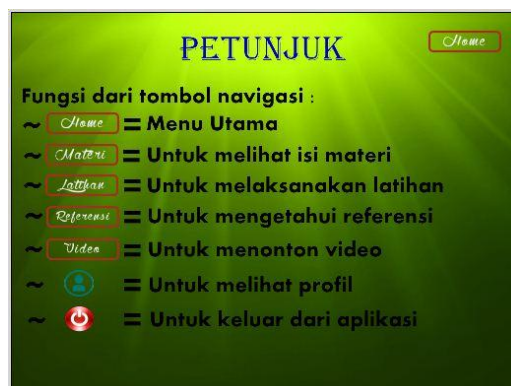
Gambar 4. Tampilan halaman latihan

e. Tampilan video pada multimedia interaktif



Gambar 5. Tampilan video

f. Tampilan petunjuk menggunakan Multimedia Interaktif



Gambar 6. Tampilan halaman petunjuk

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *macromedia director* 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 Negeri 1 Lubuk Basung. 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 *macromedia director* dan dipadukan dengan aplikasi tambahan *macromedia dreamweaver* untuk membuat tombol navigasi. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi pada satu materi untuk satu aplikasi.

Serta dari segi waktu pembuatan tentu memakan waktu yang cukup lama, akan tetapi dengan batasan materi yang hanya satu KD 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.

I. 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.