

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR
PADA MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI SMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



OLEH :
RUDINI FEDRI
17004103

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

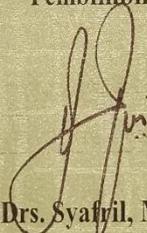
HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR
PADA MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI SMA

Nama : Rudini Fedri
NIM/BP : 17004103/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2022

Pembimbing



Drs. Syahril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Mengetahui

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002

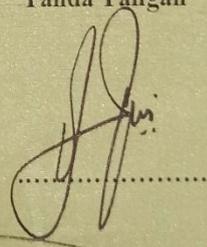
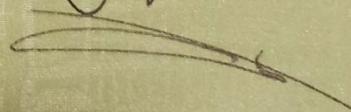
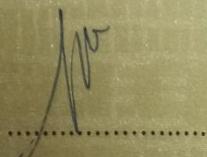
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan 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 Menggunakan Smart
Apps Creator Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA
Nama : Rudini Fedri
NIM/BP : 17004103/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syfaril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Anggota	: Novrianti, S. Pd. M. Pd NIP. 19801101 200801 2 014	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

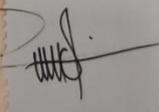
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rudini Fedri
NIM/BP : 17004103/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA

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

Padang, 11 Februari 2022

Yang menyatakan



Rudini Fedri

ABSTRAK

Rudini Fedri. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kurang maksimalnya penggunaan teknologi sebagai media dalam membantu proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Padang. Selain itu, media yang digunakan juga masih kurang bervariasi. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif sesuai prosedur pengembangan dengan menggunakan standar kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga menjadi suatu multimedia interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Deveopment (R&D), menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu satu orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas X IPS 2 SMAN 8 Padang.

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sosiologi SMA menunjukkan bahwa prosedur pengembangan ini dimulai dari tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, setelah itu tahap pengembangan. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi sudah “sangat valid” dengan media. Dari aspek media sudah “sangat valid” dan dapat digunakan. Untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka kesimpulan dari multimedia interaktif Sosiologi yang dikembangkan “layak digunakan” dalam proses pembelajaran. Disarankan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini lebih interaktif, efektif, menarik serta dapat melanjutkan ke tahap uji efektifitas.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Smart Apps Creator*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis hanturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd. dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.pd selaku penguji dari seminar proposal sampai ujian skripsi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam mengerjakan skripsi.
4. Bapak Septriyon Anugrah, ST, M.Pd.T dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan
6. Bapak Ibu Dra. Yoswati yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kedua orangtua penulis Bapak Ipen dan Ibu Yuniarti yang telah banyak menghiasi warna hidup dan menjadi kekuatan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan sampai saat sekarang dan adik kandung yang selalu menghibur selama jauh dari keluarga.
8. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan Papalalalala yang telah menjadi penghibur dan juga teman.bercerita selama masa kuliah.
9. Terimakasih kepada teman saya Teknologi Pendidikan 2017 semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu namanya, senior jurusan dan teman dari jurusan lain yang telah banyak mengisi pengalaman, kebersamaan suka maupun duka selama perkuliah berlangsung .
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Multimedia Interaktif	16
C. <i>Smart Apps Creator</i>	19
D. Mata Pelajaran Sosiologi.....	19

E. Keterkaitan Multimedia Interaktif dengan Mata Pelajaran Sosiologi..	21
F. Evaluasi Kelayakan Produk dan Praktikalitas.....	22
G. Penelitian Relevan.....	24
H. Kerangka Konseptual	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Pengembangan	27
B. Model Pengembangan.....	27
C. Prosedur Pengembangan	29
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	50
C. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Media.....	35
Tabel 2. Indikator Penilaian Ahli Materi	36
Tabel 3. Indikator Uji Coba Praktikalitas untuk Siswa.....	37
Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor	40
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	51
Tabel 6. Tabel Penilaian Ahli Media Tahap I.....	53
Tabel 7. Komentar dan Saran Ahli Media	57
Tabel 8. Revisi Produk.....	58
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	26
Gambar 2. Prosedur Pengembangan	29
Gambar 3. Tampilan Awal Multimedia Interaktif	31
Gambar 4. Tampilan Slide Home	31
Gambar 5. Tampilan Slide Materi.....	32
Gambar 6. Pemilihan Lembar Kerja	45
Gambar 7. Tampilan Merubah Background.....	45
Gambar 8. Tampilan Menambahkan Gambar	46
Gambar 9. Tampilan Menambahkan Teks	46
Gambar 10. Tampilan Menambahkan Animasi	47
Gambar 11. Tampilan Menambahkan Audio.....	47
Gambar 12. Tampilan Menambahkan Button.....	48
Gambar 13. Tampilan Menambahkan Video	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	80
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	81
Lampiran 3. Silabus	89
Lampiran 4. Hasil Analisis Uji Praktikalitas Media	96
Lampiran 5. Lembaran Instrumen Validasi Materi.....	97
Lampiran 6. Lembaran Instrumen Validasi Media	100
Lampiran 7. Lembaran Instrumen Praktikalitas Media.....	104
Lampiran 8. Lembaran Hasil Validasi dari Validator Materi	107
Lampiran 9. Lembaran Hasil Validasi dari Validator Media I	110
Lampiran 10. Lembaran Hasil Validasi dari Validator Media II.....	116
Lampiran 11. Lembaran Hasil Uji Praktikalitas Media	122
Lampiran 12. Lembaran Surat Permohonan Validator Media	128
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	129
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan karakter manusia yang penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan jati diri dan keadaan lingkungan. Pendidikan juga merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang diberikan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketaqwaan manusia.

Pendidikan tidak luput dari suatu proses penting yang sering disebut dengan belajar. Menurut Sobry (2004 :44) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar juga merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mencari tahu informasi dan mendapatkan manfaat dari apa yang telah dilakukan. Belajar juga merupakan perubahan dalam tingkah laku.

Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, salah satunya adalah motivasi. Donalt dalam (Hamalik 2010 :158) menyatakan, “motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan peran motivasi dalam proses belajar adalah sebagai daya penggerak di dalam diri seseorang yang nantinya akan menimbulkan serta mengarahkannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Jika melihat situasi dan kondisi pendidikan saat ini, perkembangan teknologi selalu membayangi perkembangan pendidikan. Itu bisa terlihat pada pembaruan-pembaruan terhadap aspek pendidikan termasuk materi dan penggunaan media. Perkembangan teknologi serta era revolusi industri yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat diberbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. *Smartphone* dan komputer merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan teknologi yang terjadi juga membuat sekolah-sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Semakin maju teknologi tentu membuat persaingan semakin ketat. Setiap sekolah perlu melakukan pembenahan dan pembaharuan untuk menghasilkan lulusan yang terbaik. Untuk melakukan pembaharuan terhadap proses pembelajaran yang dalam hal ini konteksnya adalah media pembelajaran yang digunakan, ini menjadi salah satu jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan.

Dengan perkembangan ilmu teknologi yang semakin canggih untuk membuat suatu pembelajaran yang baik dan menyenangkan bukanlah hal yang sulit. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat

menggunakan teknologi, seperti pembuatan multimedia interaktif untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif merupakan media ajar yang efisien jika dilihat dari cara pemakaiannya sendiri. Multimedia interaktif bisa digunakan pada semua mata pelajaran salah satunya sosiologi.

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) secara tersendiri. Menurut Soemarjan dan Soemardi (1982: 14) sosiologi adalah ilmu tentang struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial. Objek kajian utama dalam Sosiologi ialah struktur masyarakat, unsur sosial, sosialisasi dan perubahan sosial. Cabang cabang ilmu Sosiologi bersifat gabungan antara ilmu tentang gejala sosial yang terjadi dalam masyarakat dengan ilmu lainnya.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMAN 8 Padang tanggal 27 Mei 2021, pembelajaran yang biasa dilaksanakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar, guru hanya memanfaatkan media gambar yang diambil dari internet, serta menggunakan Aplikasi *WhatsApp* sebagai penyampaian informasi kepada siswa. Untuk itu perlulah bagi guru untuk menggunakan media yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran sosiologi yaitu berupa Multimedia Interaktif menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator*

Menurut Sutopo (2012: 112), multimedia interaktif adalah merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu. Contoh dari multimedia interaktif itu adalah presentasi pembelajaran yang dimana pengguna dapat mempresentasikan atau menerangkan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif tersebut adalah aplikasi *smart apps creator*. *Smart apps creator* adalah perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat aplikasi sederhana yang tidak perlu menggunakan *coding* dalam membuat aplikasinya. *Smart Apps Creator* ini adalah salah satu aplikasi yang mendukung pembuatan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dihasilkan dari *Smart Apps Creator* ini adalah berbentuk aplikasi. Aplikasi yang telah dihasilkan dapat diinstall di *smartphone* maupun komputer. Aplikasi ini akan membantu proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan saja namun juga bisa memasukan gambar, video, audio, serta animasi ke dalam multimedia interaktif. *Smart apps creator* ini lebih memfokuskan multimedia ke dalam bentuk aplikasi android yang di masa pandemi ini akan berguna bagi siswa karena pembelajaran umumnya sekarang bersifat daring.

Pada latar belakang ini, penulis mencoba melakukan penelusuran terhadap beberapa artikel atau penelitian yang relevan yang bertujuan

untuk memperlihatkan perbedaan substansial penelitian. Beberapa studi pengembangan multimedia interaktif yang pernah diteliti sebelumnya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Neneng Kurnia Apri Yani (2017), pada penelitian ini permasalahan yang terjadi yaitu masih terbatasnya media pembelajaran seperti buku cetak dan alat LCD, sedangkan, handphone android belum dimanfaatkan secara optimal sebagai penunjang media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis android yang setelah diuji menghasilkan kelayakan yang sangat layak dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni Dinasari Haryono (2015), pada penelitian ini permasalahan yang terjadi yaitu kesulitan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan, banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, permasalahan dari sisi sarana dan media yang digunakan. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif yang setelah diuji produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Mata Pelajaran Sosiologi SMA ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah :

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif bagi peserta didik di kelas dalam proses pembelajaran.
2. Belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif oleh guru dan sekolah.
3. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi permasalahan di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah tentang pengembangan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Sosiologi dengan menggunakan *Smart Apps Creator*?
2. Bagaimana kelayakan produk multimedia interaktif untuk pembelajaran Sosiologi?
3. Bagaimana praktikalitas multimedia interaktif untuk pembelajaran Sosiologi?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran Sosiologi
2. Menghasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan untuk pembelajaran Sosiologi materi pelajaran Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat
3. Menghasilkan multimedia interaktif yang praktis digunakan untuk pembelajaran Sosiologi materi pelajaran Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi Sekolah, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada multimedia interaktif.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai media atau alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran Sosiologi.
 - b. Sebagai masukan untuk guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *IT* diantaranya multimedia interaktif ini, memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kondisi saat ini. Sehingga ketika terjadi hal

seperti pandemi covid-19 sekarang guru tidak kesulitan dalam mengajar.

3. Bagi Siswa

a. Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Sebagai sarana pendorong motivasi yang kaitannya meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Penulis, memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya multimedia interaktif dalam bentuk Aplikasi pembelajaran untuk mata pelajaran Sosiologi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif ini dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan *software Smart Apps Creator*. Hasil dari multimedia interaktif ini berbentuk aplikasi yang bisa diinstall di *smartphone* pengguna. Multimedia interaktif Sosiologi ini menggunakan model tutorial.

Menurut Arsyad (2007:158) Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer berisi materi pelajaran. Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif

dilanjutkan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur. Spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Dari aspek isi/materi multimedia ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA kelas X dalam memahami materi tentang Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan soal tes evaluasi dari materi tentang Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat
3. Dari aspek media, multimedia ini memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*
 - b. Media yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif.
 - c. Hasil akhir media bisa diinstall di *smartphone*
 - d. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada bagian awal program terdapat judul program dan dilengkapi dengan menu pilihan “Lanjut” untuk melanjutkan program.
 - 2) Pada *frame* kedua yaitu halaman “*home*” atau “beranda” terdapat pilihan menu, yaitu KI / KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), Materi, *Video* Pembelajaran, *profil*, petunjuk penggunaan, Soal Test Kompetensi dan Petunjuk.
 - a) Menu “KI/KD” berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari.

- b) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan KD, yang disajikan dalam bentuk media interaktif.
- c) Menu “Soal Test Kompetensi” berisi tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi. Soal ini memiliki batas waktu dalam pengerjaannya.
- d) Menu “*Video Pembelajaran*” berisi tentang uraian materi yang saling berkaitan.
- e) Menu “*Profil*” berisi Identitas perancang media.
- f) Menu “Petunjuk” berisi petunjuk penggunaan media.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Sosiologi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat banyak konsep dan butuh pemahaman mendalam yang membuat siswa memahami dan mudah mengingat materi pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, materi dapat dikonsepsi sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan ini dirancang untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran langsung di dalam kelas. Pengembangan media interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi dengan beragam visualisasi dan program interaktif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Multimedia interaktif ini diasumsikan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk siswa SMA kelas X, karena umumnya siswa sudah memiliki *smatphone* yang dapat digunakan untuk menjalankan multimedia interaktif yang dibuat ini. Sehingga pembelajaran yang saat ini dilakukan melalui jarak jauh maupun tatap muka bisa dilaksanakan dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti fasilitas, tempat, waktu, kemampuan, biaya serta kurang mendukungnya perangkat penulis untuk membuat materi yang lebih banyak lagi. Produk ini juga memiliki keterbatasan yaitu hanya pada satu pokok bahasan yang berisikan kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis, profil, dan petunjuk. Dengan materi ragam gejala sosial dalam masyarakat pada pelajaran sosiologi kelas X.