

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN TIK  
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**INTAN**

**NIM. 16004018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN TIK BERBASIS**

**MULTIMEDIA UNTUK KELAS VII SMP**

Nama : Intan  
NIM/BP : 16004018/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Dr. Azman, M.Si  
NIP. 19570919 198003 1 004**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



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

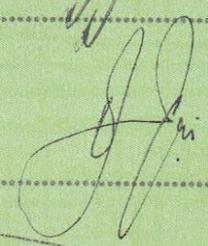
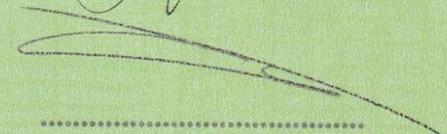
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia  
untuk Kelas VII SMP  
Nama : Intan  
NIM/BP : 16004018/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	 .....
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	 .....
Anggota	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	 .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan  
NIM/BP : 16004018/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia  
untuk Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

**Padang, Agustus 2020**  
**Saya Yang Menyatakan**



**Intan**  
**NIM. 16004018**

## ABSTRAK

**Intan. 2020. Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia untuk Kelas VII SMP. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang kurang menarik. Karena lebih cenderung bersifat teori. Hal ini disebabkan jarang nya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan menyenangkan sehingga siswa kurangnya termotivasi, dan keantusiasan dalam proses belajar. Oleh sebab itu, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media *PowerPoint* dengan adanya pengembangan multimedia diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *research and development* (R&D), dengan menggunakan model Brog and Gall yang diserderhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi produk, 4) uji coba, 5) produk akhir. Uji validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 validator ahli materi dan 2 orang validator media. Pengumpulan data dalam penelitian ini imenggunakan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, format dan penilaiaan angket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pengembangan multimedia pada mata pelajaran TIK untuk kelas VII SMP menunjukkan bahwa, hasil validasi materi termasuk kriteria “**sangat baik**” serta hasil uji validasi media dengan nilai validator I sebesar 5,00 (100) sedangkan hasil uji validasi validator II sebesar 4,95 (99) dikriterikan “**sangat valid dan layak diuji cobakan**”. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP sangat layak digunakan sesuai kriteria kelayakan media untuk menunjang proses pembelajaran proses kegiatan belajar dan mengajar serta menjadikan inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia, TIK**

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya dan shalawat beserta salam pada suri taulada numat Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia untuk Kelas VII SMP”***.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menerima masukan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Drs. Azman, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri ST.M.Pd.T selaku ahli media I, dan Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd selaku ahli media II yang telah memberikan arahan selama melakukan validasi media, diperoleh masukan berupa kritikan dan saran untuk menjadikan media lebih baik
4. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku penguji I, dan Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku penguji II yang telah bermurah hati dan memberikan arahnya.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Kepala sekolah SMP Negeri 20 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Widya Haskanova selaku Guru Mata Pelajaran Bimbingan TIK SMP Negeri 20 Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.
8. Keluarga besar penulis, teristimewa kedua orangtua, Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, yang selalu mendokan, memotivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril maupun materi

selanjutnya adik-adik yang penulis cintai adik Indah Lestari dan Yunita serta Kakak Dewi Santika, Abang Riyanto dan Abang Firman serta seluruh keluarga besar penulis tercinta selalu memberikan perhatian, motivasi, arahan, bimbingan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Sahabat-sahabat tersayang Ry, Era, Dewi, Muik, Ega, Cia, Wiji Astuti, Mamih dan Papie terimakasih atas semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan dan selalu mendengar keluh kesah penulis, dan selalu membantu dalam setiap hal baik duka maupun duka.
10. Teman-teman angkatan 2016 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Aamiin. Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin

Padang, Juli 2020

Intan

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Spesifikasi Produk.....	5
F. Pentingnya Pengembangan .....	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
H. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>9</b>
<b>1. Media Pembelajaran</b> .....	<b>9</b>
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Landasan Pengembangan Media Pembelajaran .....	11
c. Prinsip Media Pembelajaran .....	12
d. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	15
<b>2. Multimedia</b> .....	<b>18</b>
a. Pengertian Multimedia .....	18
b. Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran ....	20
c. Bentuk multimedia .....	3

d. Ragam Media yang digunakan dalam Multimedia .....	25
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	25
f. Format Interaksi Pembelajaran .....	26
<b>3. PowerPoint sebagai Media Pembelajaran.....</b>	<b>28</b>
a. Pengertian <i>PowerPoint</i> .....	28
b. Teknik Penyajian Presentasi .....	30
c. Bekerja dengan animasi .....	30
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Komputer.....	31
<b>4. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .....</b>	<b>32</b>
a. Pengertian TIK.....	32
b. Fungsi dan manfaat TIK.....	33
c. Ruang Lingkup TIK .....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan .....	38
C. Prosedur Pengembangan .....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
E. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Pengembangan .....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	58
C. Pembahasan .....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tabel 1. Rata-rata nilai Ulangan Harian 1 .....	2
Table 2. Ilustrasi Model Assure .....	13
Table 3. Penilaian Skor pada Skala Likert .....	41
Table 4. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media.....	42
Table 5. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi .....	43
Table 6. Pedoman untuk Memberikan Interval Skor .....	46
Table 7. Data Penilaian Kelayakan atau Validasi Materi.....	58
Table 8. Penilaian Kelayakan Media oleh Validator Media .....	60
Table 9. Penilaian Kelayakan Media oleh Validator Media .....	61
Table 10. Hasil Penilaian Validator Media Tahap II Setelah Revisi.....	63
Table 11. Tampilan Media Sebelum dan Setelah Revisi .....	65
Table 12. Jumlah Rata-rata Penilaian Validasi Materi dan Validasi Media	69
Table 13. Nilai Kelayakan.....	70

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal</b>
Gambar 1. Kerangka Berfikir .....	36
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Page Microsoft Office PowerPoint 2019</i> .....	50
Gambar 3. Tampilan <i>Filtur Menu Insert</i> yang sering digunakan .....	51
Gambar 4. Tampilan <i>Filtur Desain Menu Background</i> .....	51
Gambar 5. Tampilan <i>Searching Picture Online</i> .....	52
Gambar 6. Tampilan Lembar Kerja pada <i>Slide Pembuka</i> .....	52
Gambar 7. Pemilihan <i>Shapes</i> untuk Tampilan pada <i>Slide</i> dan Membuat Tombol Media.....	53
Gambar 8. Tampilan Media yang disertai dengan Video Pembuka Media ..	54
Gambar 9. Tampilan Saat Memasukan <i>Audio</i> atau Musik pada Media .....	54
Gambar 10. Menyisipkan <i>Hyperlink</i> untuk Tombol Media .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. <i>Flowchart</i> .....	74
2. Storyboard.....	75
3. Silabus Pembelajaran .....	84
4. Angket Validasi Materi .....	89
5. Angket Validasi Media Tahap I Ahli Media 1 .....	92
6. Angket Validasi Media Tahap I Ahli Media 2.....	95
7. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 1 .....	98
8. Angket Validasi Media Tahap 2 Ahli Media 2 .....	101
9. Surat Penugasan Validator Media.....	104
10. Surat Izin Validasi dengan Guru TIK di SMP Negeri 20 Padang ....	105
11. Dokumentasi .....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam menciptakan sumber daya manusia yang tangguh, kreatif, mandiri dan operasional pada bidang masing-masing. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri secara berkala. Satu komponen pendidikan yang harus diperhatikan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran. Menurut Hidayati (2013: 100) proses pendidikan adalah untuk membentuk peserta didik yang berkualitas, yakni tidak hanya memiliki ilmu namun juga memiliki sikap mental dan perilaku yang baik, atau berkarakter.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin terasa pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Perkembangan Iptek yang semakin pesat telah membawa berbagai perubahan yang bermanfaat, termasuk dunia pendidikan teknologi membuat semuanya lebih mudah. Proses pembelajaran yang dulunya cenderung bersifat konvensional, sekarang mulai beralih ke arah digital pembelajaran yang dulunya lebih banyak bersumber dari buku dan guru, sekarang dapat memperoleh informasi lebih luas dan beragam dengan memanfaatkan internet.

Pembelajaran akan menarik ketika menggunakan media pembelajaran di sekolah terutama pada pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), perkembangan media itu sendiri bisa mendukung pembelajaran

perkembangan media itu sendiri bisa mendukung pembelajaran yang dimana media pembelajaran harus lebih menarik dan kreatif serta menggunakan berbagai metode pembelajaran. Pembelajaran TIK sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan mengembangkan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

SMP Negeri 20 Padang merupakan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Padang yang merupakan salah satu sekolah percontohan dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa, belakangan ini media pembelajaran memang kurang menarik dan guru-guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran siswa terkadang jarang memperhatikan guru. Berdasarkan hasil temuan, pada mata pelajaran TIK terdapat hasil belajar kurangnya pencapaian nilai standar yang telah ditentukan. Hal tersebut terlihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. Rata-rata nilai Ulangan Harian 1**

No	Kelas	Rata-Rata Nilai UH 1	Rata-Rata Nilai UH 2	X
1.	VII.1	70.5	72.2	71.35
2.	VII.2	65.0	65.5	65.25
3.	VII.3	60.5	60.0	60.25
4.	VII.4	65.0	65.0	65
5.	VII.5	60.5	60.8	60.65
6.	VII.6	60.0	60.8	60.4
7.	VII.7	60.0	60.6	60.3
8.	VII.8	70.0	70.5	70.25

*Sumber: Guru TIK SMPN 20 Padang*

Menurut guru mata pelajaran TIK penyebab rendahnya nilai ulangan harian tersebut dikarenakan beberapa hal diantaranya kurangnya minat belajar siswa serta

penggunaan media pembelajaran belum optimal. Proses pembelajaran TIK yang berlangsung lebih menitikberatkan pada pemberian materi yang hanya berpusat pada guru yang menerapkan metode ceramah tanpa melihat kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi, bahan, dan alat yang tersedia.

Mata pelajaran TIK pada Kurikulum 2013 (K13) sudah diganti menjadi Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BTIK) yang sifatnya adalah bimbingan tambahan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu komputer dan internet. Bimbingan TIK dilaksanakan 1 jam pelajaran di dalam kelas setiap kali pertemuan. Dalam proses pembelajaran yang relatif singkat tersebut membuat siswa belum memahami sepenuhnya apa yang dijelaskan guru, tampilan presentasi yang disajikan guru belum dapat dikatakan baik dan belum sesuai dengan kelayakan media. Maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media *Microsoft Office PowerPoint* dengan adanya pengembangan multimedia diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang sering digunakan pada saat sekarang ini adalah media cetak dan media berbasis komputer. Namun media pembelajaran yang sering kita dengar dan kadang-kadang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu *PowerPoint*. Media *PowerPoint* telah umum digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi sebagai media presentasi, karena penggunaan mudah dilengkapi fitur-fitur sehingga guru bisa menyampaikan materi dengan banyak ide-ide yang kreatif. Namun juga bisa digunakan media interaktif atau bisa disebut dengan multimedia.

Pengembangan produk menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint 2019* sebagai aplikasi utama pengoperasian media, agar nantinya dapat menginspirasi guru khususnya di SMP Negeri 20 Padang untuk lebih kreatif dan terampil merancang media menggunakan aplikasi tersebut. Kedepannya guru juga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan efektif serta efisien untuk membantu penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk memanfaatkan dalam mengembangkan media interaktif yang dilengkapi dengan latihan-latihan pada pembelajaran TIK, gagasan ini dituangkan dalam penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia untuk Kelas VII SMP”***.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran TIK belum terlaksana secara optimal, karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan.
2. Masih kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam belajar karena pembelajaran yang cenderung menonton.
3. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran masih belum optimal.
4. Potensi *PowerPoint* sebagai multimedia pembelajaran yang menarik masih jarang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran.
5. Penggunaan multimedia berbasis *PowerPoint* yang efektif belum dimanfaatkan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah :”Bagaimana Validitas Pengembangan Materi Pembelajaran TIK Berbasis Multimedia di SMP Kelas VII ?”

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah untuk mengetahui hasil validitas pengembangan materi pembelajaran TIK berbasis multimedia di SMP kelas VII.

### E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk multimedia pada mata pelajaran TIK untuk SMP kelas VII yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung suatu pembelajaran secara mandiri. Multimedia pembelajaran TIK yang disajikan dengan unsur hiburan. Unsur hiburan yang dibangun dalam media adalah konsep latihan yang disajikan dalam bentuk kuis yang dapat jawab langsung oleh pengguna untuk lanjut ke soal berikutnya. Setelah semua soal dijawab akan ditampilkan skor yang diperoleh pengguna. Selain itu, dilengkapi dengan *game* yang relevan dengan materi yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memahami materi. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *Microsoft Office PowerPoint 2013*.
2. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media interaktif dalam bentuk perangkat lunak dan dikembangkan dengan program *PowerPoint*.

3. Pengembangan media interaktif ini terdapat berbagai bentuk data akan dikemas dengan baik, sehingga ada keterpaduan antara unsur teks, gambar, suara dan video serta penambahan animasi pada setiap unsur.
4. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang memuat:
  - a. Teks, yaitu penjelasan tentang materi yang disajikan dalam bentuk tulisan.
  - b. Gambar, yaitu gambar diam yang menggambarkan ilustrasi tentang beberapa materi yang akan disajikan.
  - c. Animasi, yaitu gambar bergerak. Animasi dibuat dengan menggunakan efek animasi yang ada pada *PowerPoint* dan ada juga animasi yang diunduh dari internet.
  - d. Audio atau suara yang direkam dan suara terkait materi pelajaran.
  - e. Vidio singkat tentang pembelajaran TIK.
  - f. Latihan-latihan yang muncul secara acak.

#### **F. Pentingnya pengembangan**

Pengembangan multimedia ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa khusus kelas VII SMP. Melalui pengembangan multimedia *PowerPoint* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Produk ini juga diharapkan mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting memperbaiki kondisi lapangan dengan menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif.

### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berikut ini beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Multimedia yang dihasilkan merupakan multimedia alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di dalam laboratorium ataupun di rumah.
2. Belum banyak guru yang memanfaatkan media *PowerPoint* sebagai multimedia pembelajaran.

### **H. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun bagi sekolah lain dalam mengembangkan multimedia dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi Peneliti

Memberikan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan proses penelitian.

b. Manfaat bagi Guru

1. Guru menjadi terbantu dalam menciptakan variasi dalam pembelajaran dan membangun interaksi selama pembelajaran dengan siswa.
2. Guru termotivasi untuk dapat terus membelajarkan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang menarik.
3. Guru secara tidak langsung dapat belajar dan memahami bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik dan layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas.
4. Guru dapat mengetahui bagaimana cara memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* secara maksimal agar dapat menghasilkan media presentasi yang menarik.

c. Manfaat bagi Siswa

1. Sebagai sumber belajar yang meningkatkan motivasi dan minat serta menambah pengalaman belajar siswa.
2. Siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari dan mengingat materi pelajaran TIK.