

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI *SWISHMAX*
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA**

SKRIPSI

*Dijjukan kepada Tim Penguji Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
SURIDA OKTORINA
17985/2010

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

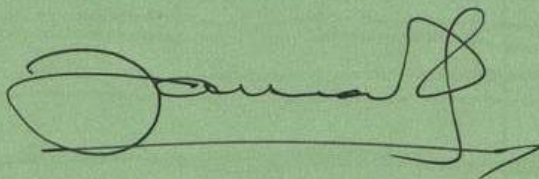
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN APLIKASI *SWISHMAX* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA

Nama : Surida Oktorina
Nim : 17985
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

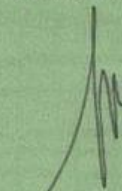
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II,



Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

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

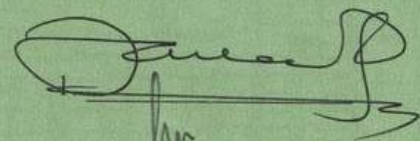
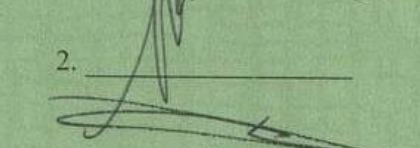
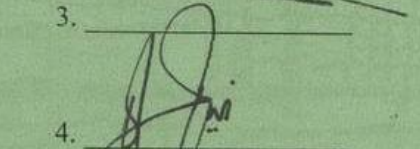
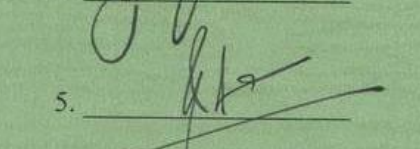
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi
SWiSHmax Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA
Nama : Surida Oktorina
Nim : 17985
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002
2. Sekretaris : Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014
3. Anggota : Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002
4. Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004
5. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014
Yang menyatakan



Surida Oktorina
17985/ 2010

ABSTRAK

Surida Oktorina (2014) : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi SWiSHmax Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Banyak ragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media. (2) Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* pada mata pelajaran Sosiologi.

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Brog & Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Subjek penelitian adalah 29 orang siswa SMA N 2 Kota Solok. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format penilaian untuk melihat validasi dari aspek materi dan aspek media, dan angket yang digunakan dalam pelaksanaan uji coba untuk melihat kepraktisan bagi subjek coba. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil validasi awal menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori “Cukup Baik”. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori “Cukup Baik” dan untuk aspek media termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Validasi hasil analisis akhir menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berada pada kategori Sangat Baik. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori “Baik” dan untuk aspek media termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk multimedia interaktif berada pada kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Sosiologi kelas X SMA.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *SWiSHmax* Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA”

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

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku Pembimbing I yang senantiasa dengan sabar membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing II, yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd, Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan Ibu Dra.Zuwirna, M.Pd selaku Dosen Penguji pada Ujian Komprehensif yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun untuk menjadikan skripsi ini lebih baik.

4. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
6. Bapak dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini
7. Ibunda, ayahanda, abang dan adik tercinta telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang besar bagi penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan KTP yang seperjuangan dengan penulis.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

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

Padang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
G. Pentingnya Pengembangan.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Definisi Media	13
2. Definisi Media Pembelajaran.....	14
3. Peran Media Pembelajaran	14
4. Fungsi Media Pembelajaran	17
5. Manfaat Media Pembelajaran	18
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
B. Multimedia.....	20
1. Prinsip Pembuatan Bahan Ajar Multimedia	20

2. Kriteria Bahan Ajar Multimedia	20
3. Prosedur Umum Pembuatan Bahan Ajar Multimedia ...	21
C. Validitas dan Praktikalitas.....	23
1. Validitas	23
2. Praktikalitas	24
D. SWiSHmax.....	25
E. Pembelajaran Sosiologi	28
1. Pengertian Sosiologi.....	28
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Sosiologi	29
3. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sosiologi	29
4. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Instrumen Pengumpulan Data	39
D. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan	46
1. Hasil Perencanaan	47
2. Pengembangan Produk Awal.....	48
3. Validasi Produk	55
4. Uji Coba	56
5. Hasil Produk Akhir	57
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	57
1. Deskripsi Data Validasi	57
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	67
C. Revisi Produk.....	69
D. Pembahasan	76

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran... ..	81
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Sosiologi	37
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	40
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa.....	43
4. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor	45
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	58
6. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	60
7. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media	63
8. Hasil Penilaian Untuk Aspek Media	65
9. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba	67
10. Perombakan Tampilan Background	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Kerucut Pengalaman Dale.....	16
2. Tampilan Kerja <i>SWiSHmax</i>	25
3. Timeline Panel	26
4. Layout Panel	27
5. Prosedur Penelitian Metode <i>Research & Development</i>	34
6. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Metode <i>Research & Development</i>	36
7. Open File Project.....	49
8. Lembar Kerja <i>SWiSHmax</i>	49
9. Langkah Import File Ke Library	50
10. Browse Lokasi Import File	50
11. Insert Scene.....	51
12. Mendesain Halaman Stage.....	51
13. Menyusun Materi dengan Text Tool	52
14. Membuat Button	52
15. Action Untuk Menghubungkan Scene.....	53
16. Action Stop Pada Multimedia	54
17. Action Quit Program Multimedia	54
18. Publishing	55
19. Layer Produk Awal	71
20. Layer Pembuka Setelah Pengembangan.....	72
21. Menu Utama	73
22. Menu Utama Setelah Pengembangan.....	73
23. Halaman Petunjuk	73
24. Judul Materi	73
25. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	74
26. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Setelah Revisi.....	74
27. Tampilan Halaman Materi Sebelum Revisi	74

28. Tampilan Halaman Materi Setelah Revisi	74
29. Tampilan Referensi Sebelum Revisi	75
30. Tampilan Referensi Setelah Revisi	75
31. Tampilan Profil Sebelum Revisi	75
32. Tampilan Profil Setelah Revisi	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif... ..	85
2 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif... ..	89
3 Tabel 1. Hasil Uji Coba.....	99
4 Lembaran Hasil Penilaian Ahli Materi.....	100
5 Lembaran Hasil Penilaian Ahli Media	108
6 Angket Persepsi Subjek Coba Terhadap Praktikalisasi Media	115
7 Silabus Mata Pelajaran Sosiologi	126
8 RPP Mata Pelajaran Sosiologi.....	130
9 Surat Penugasan	149
10 Surat Izin Penelitian	150
11 Surat Persetujuan Penelitian	151
12 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	152
13 Dokumentasi	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

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

Media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Pada umumnya kegiatan proses belajar mengajar sekarang sudah banyak menggunakan berbagai macam media dari berbagai macam sumber. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologipun juga menuntut hadirnya media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Banyak ragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam memperbaiki proses belajar mengajar salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan siswa secara interaktif. karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi semakin konkret dan nyata. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran ini dituntut dapat menghadirkan materi yang diajarkan dengan lebih menarik dan mampu dikaitkan dengan dunia nyata siswa.

Pada dasarnya mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang menarik untuk dipelajari karena materi yang dibahas dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses pembelajaran sosiologi juga dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun pada kenyataan hasil proses pembelajaran seringkali tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Diantaranya pembelajaran sosiologi yang masih belum dapat berlangsung secara optimal karena pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan sumber belajar hanya buku panduan. Penggunaan media dan sumber belajar juga sedikit. Hal ini dikarenakan kemampuan guru yang terbatas

dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran, serta minimnya fasilitas yang tersedia.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 25 November 2013, penulis melihat pelaksanaan pembelajaran sosiologi di SMA N 2 Kota Solok kelas X belum memenuhi harapan dalam mengoptimalkan kemampuan perencanaan, proses dan kemampuan mengembangkan alat pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan minimnya penggunaan media dan sumber belajar membuat kegiatan pembelajaran menjadi terasa membosankan. Dengan adanya kendala dalam pembelajaran sosiologi tersebut, penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih mampu memahami pelajaran sosiologi dengan baik. Dari berbagai macam media yang ada, multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang lebih efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena media secara interaktif mampu mengemas materi pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menghadirkan materi yang diajarkan dengan lebih menarik dan mampu dikaitkan dengan dunia nyata siswa.

Menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011:16) mengemukakan bahwa:

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Menurut Bobbi De Porter (2011:113) seseorang memiliki 3 modalitas belajar yaitu : audio, visual dan kinestetik. Semakin banyak melibatkan alat indera dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan semakin efektif, pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran yang diperoleh dari pengamatan secara audio visual dan mempraktekannya akan dengan mudah dipahami siswa dibandingkan hanya mendengarkan guru berceramah di depan kelas.

Hadirnya berbagai macam aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan langsung aplikasi yang ada. Salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SWiSHmax* yang mampu menunjang pembuatan sebuah media pembelajaran termasuk multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan terciptanya pembelajaran yang menarik karena materi pelajaran dapat disuguhkan dengan gambar-gambar, audio dan video yang berhubungan dengan materi pelajaran yang bisa di tampilkan langsung melalui media.

SWiSHmax adalah sebuah aplikasi yang sangat mendukung untuk pembuatan multimedia interaktif. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Multimedia interaktif juga dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi. Informasi yang diberikan melalui multimedia interaktif lebih konkrit dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sehingga membuat masing-masing siswa tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebab tidak tergantung pada informasi yang hanya diberikan oleh pendidik. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya. Selain itu pembelajaran lebih terarah, dan dapat memberikan pengetahuan langsung sesuai dengan apa yang divisualisasikan pada multimedia interaktif.

Berdasarkan masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *SWiSHmax* Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut

1. Pembelajaran sosiologi yang masih belum dapat berlangsung secara optimal karena pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan sumber belajar hanya buku panduan.
2. Masih jarang nya penggunaan multimedia interaktif oleh guru untuk membantu proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan multimedia pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan, dan pengalaman penulis, maka penelitian hanya dibatasi pada beberapa hal:

1. Pembuatan multimedia interaktif dengan materi tentang Perilaku Menyimpang dan Pengendalian Sosial yang berisikan teks, gambar, audio,

dan video yang mendukung penyampaian konsep-konsep, materi dan latihan.

2. Materi yang dipilih untuk penelitian pengembangan ini didesain dengan menggunakan *software SWiSHmax*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* dalam bentuk multimedia interaktif yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui praktikalitas pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* pada mata pelajaran Sosiologi melalui uji coba terhadap subjek penelitian.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* dalam bentuk multimedia interaktif yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* pada mata pelajaran Sosiologi melalui uji coba beberapa pakar.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya multimedia interaktif yang dirancang dengan aplikasi *SWiSHmax* untuk mata pelajaran Sosiologi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Materi Perilaku Menyimpang dan Pengendalian Sosial

Materi pembelajaran Sosiologi untuk kelas X semester II yaitu menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian dengan perincian sebagai berikut:

- a. Perilaku Menyimpang
- b. Pengendalian Sosial

2. Perancang/Pengguna

a. Perancang

Programmer 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, diantaranya:

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

3. Gambar, Audio dan Animasi

Dalam multimedia interaktif ini terdapat beberapa gambar, audio dan animasi yang fungsinya adalah untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik. Selain itu gambar, audio dan animasi juga dibutuhkan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Format ukuran multimedia interaktif ini tidak lebih besar dari 800x600 pixel, dengan jenis format video (wmv). Pada desain media digunakan warna yang menarik dengan warna dasar background kombinasi biru dan putih pada beberapa *stage*. Pada tampilan awal warna background yang digunakan adalah cream dengan jenis tulisan *whiz bang* dan *akbar* berwarna hijau untuk kalimat pembuka dan berwarna *pink*. Pada bagian bawah kalimat pembuka terdapat *button start* untuk memulai program.

4. Tampilan produk

- a. Halaman muka (*intro*) merupakan halaman awal yang menggambarkan proses masuk ke halaman petunjuk yang dilengkapi animasi dan penjelasan dari narator. Apabila mengklik tombol navigasi *start* maka akan masuk ke halaman petunjuk.
- b. Halaman menu dibuat semenarik mungkin agar siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan warna yang beragam. Setelah tampilan *intro* maka akan masuk ke halaman petunjuk dimana pada halaman ini terdapat penjelasan tentang *button* yang terdapat pada produk. Jika dipilih tombol *home* akan masuk ke halaman awal, jika

dipilih tombol *next* maka akan masuk ke halaman selanjutnya, jika dipilih halaman *back* maka akan kembali ke halaman sebelumnya, jika dipilih tombol petunjuk maka akan masuk ke halaman petunjuk dan jika dipilih tombol *exit* akan berfungsi untuk keluar dari multimedia interaktif. Fungsi tombol *navigasi* masing-masing menu sebagai berikut:

1) Tombol *Home*

Digunakan untuk masuk kehalaman awal yang berisi menu keseluruhan pada program.

2) Tombol *Next*

Digunakan untuk masuk ke halaman berikutnya

3) Tombol *Back*

Digunakan untuk menuju kehalaman sebelumnya.

4) Tombol *Petunjuk*

Digunakan untuk masuk ke halaman petunjuk

5) Tombol *exit*

Digunakan untuk keluar dari multimedia interaktif.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *SWiSHmax* dalam pembelajaran Sosiologi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran Sosiologi dan untuk mengatasi kurangnya media dan sumber belajar Sosiologi yang dirancang. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran dengan memperjelas materi pelajaran melalui beragam

visualisasi dan dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah dengan menggunakan komputer. Siswa dapat memperkaya ilmu dengan melihat materi-materi dalam multimedia interaktif. Selain itu siswa dapat mengerjakan soal yang sudah disediakan serta dapat mengukur ketuntasan belajar siswa.

Multimedia interaktif ini menggunakan *software SWiSHmax* dan *software-software* pendukung lainnya menggunakan *Adobe Photoshop*, sebagai membuat desain background dan membuat button navigasi, *Corel Video Studio* digunakan untuk membuat video presentasi yang ada pada media. *Software-software* tersebut dapat menghasilkan multimedia interaktif yang menggabungkan unsur video, animasi, gambar di dalamnya.

Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri di rumah maupun di sekolah, ini akan memudahkan siswa untuk mengikuti materi pelajaran. Tersedianya multimedia interaktif ini sebagai media pemberlajaran, akan dapat menjawab masalah keterbatasan waktu yang selama ini terjadi pada siswa. Kurangnya waktu pembelajaran di kelas akan dapat diatasi dengan penggunaan Multimedia Interaktif. Sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Namun, permasalahannya penggunaan bahan ajar multimedia interaktif ini masih jarang digunakan pada mata pelajaran Sosiologi khususnya di SMA Negeri 2 Kota Solok. Sebaiknya, multimedia dibuat satu

semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulis hanya dapat membuat multimedia pada materi di semester 2.

I. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

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

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran Sosiologi pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kota Solok pada masa yang akan datang dan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar Sosiologi yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan minat siswa.

b. Manfaat bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan lebih tertarik untuk mempelajari Sosiologi secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam penggunaan media dalam pembelajaran dan mengetahui penggunaan aplikasi SWiSHmax sebagai multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMA Negeri 2 Kota Solok.