

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS SMP KELAS VII DENGAN APLIKASI
MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8**

SKRIPSI

***Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP***



Oleh:

**RANDI JULIANDRA
NIM. 1107382**

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS SMP KELAS VII DENGAN APLIKASI
MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

RANDI JULIANDRA
NIM. 1107382

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

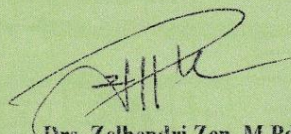
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS SMP KELAS VII DENGAN APLIKASI
*MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8***

Nama : Randi Juliandra
NIM : 1107382
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Januari 2016

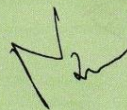
Disetujui Oleh

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

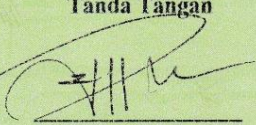
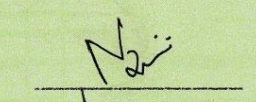
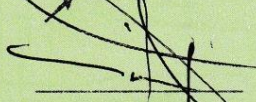
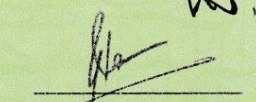
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran
Bahasa Inggris SMP Kelas VII dengan Aplikasi
Macromedia Flash Profesional 8
Nama : Randi Juliandra
NIM : 1107382
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Januari 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Drs. Zethendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
Sekretaris : Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota : 1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
2. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
3. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Randi Juliandra
NIM : 1107382
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran
Bahasa Inggris SMP Kelas VII dengan Aplikasi
Macromedia Flash Profesional 8

Dengan ini 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 acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2016
Yang menyatakan,



Randi Juliandra
NIM. 1107382

ABSTRAK

Randi Juliandra (2016): Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII dengan Aplikasi Macromedia Flash Profesional 8

Pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator yaitu 2 orang validator ahli media dan 1 orang validator ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII¹ di SMP Negeri 15 Padang dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori **“Valid dengan Revisi Ringan”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 99% dan untuk aspek materi berada pada kategori **“Valid dengan Revisi Ringan”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 94%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“Sangat Praktis”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 99%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori **“Valid dan Praktis”** dengan persentase 97,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif 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 Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII dengan Aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*”. 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 Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Reno Komianti, A.Md yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Hasbi, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 15 Padang.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 15 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Ibunda, ayahanda, dan kakak tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
10. 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. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Pentingnya Pengembangan	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
H. Manfaat Penelitian	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran	13
1. Definisi Media1.....	13
2. Definisi Media Pembelajaran.....	14
3. Peran Media Pembelajaran.....	15
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
B. Multimedia Interaktif	20
1. Pengertian Multimedia Interaktif	20
2. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	21
3. Karakteristik Multimedia Interaktif	23
C. <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	24

1. Pengertian <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	24
2. Keunggulan <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	24
D. Pembelajaran Bahasa Inggris	25
1. Latar Belakang Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs.....	25
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs	26
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs	27
4. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs	28
E. Keterkaitan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Macromedia Flash</i> dengan Mata Pelajaran Bahasa Inggris	29
F. Validitas dan Praktikalitas	31
G. Kerangka Konseptual	33

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	54
B. Analisis Data.....	61
C. Revisi Produk.....	70
D. Pembahasan	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR RUJUKAN	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	45
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	48
3. Kisi-Kisi Angket Instrumen Siswa.....	49
4. Hasil Penilaian Media	58
5. Hasil Penilaian Materi.....	59
6. Hasil Uji Coba Pada Siswa	60
7. Hasil Validasi Media tentang Navigasi.....	61
8. Hasil Validasi Media tentang Tampilan.....	62
9. Hasil Validasi Media tentang Animasi	63
10. Hasil Validasi Media tentang Audio/sound	64
11. Hasil Validasi Media tentang Kemudahan.....	65
12. Hasil Validasi Materi tentang Kebenaran Konsep	66
13. Hasil Validasi Materi tentang Kedalaman Materi.....	67
14. Hasil Validasi Materi tentang Kekinian dan Kelengkapan Materi	68
15. Hasil Validasi Materi tentang Keterbacaan.....	69
16. Hasil Uji Praktikalitas pada Siswa	70
17. Revisi Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	72
18. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	74

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual Penelitian	33
2. Prosedur Penelitian Pengembangan Media	37

DAFTAR LAMPIRAN

1. Flowchart	80
2. Storyboard	81
3. Silabus	85
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	103
5. Penilaian Ahli Media I	110
6. Penilaian Ahli Media II	113
7. Penilaian Ahli Materi	116
8. Penilaian Uji Praktikalitas	119
9. Hasil Uji Validitas Ahli Media	127
10. Hasil Uji Validitas Ahli Materi	129
11. Data Mentah Subjek Uji Coba Praktikalitas	130
12. Hasil Skor Rata-Rata Nilai Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif	132
13. Dokumentasi Penelitian	133
14. Surat Penugasan	139
15. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan Kota Padang	140
16. Surat Izin Penelitian untuk SMP Negeri 15 Padang	141
17. Surat Keterangan Selesai Penelitian	142

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu sistem yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa proses mengajar yang dilakukan oleh guru menghadirkan proses belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator yang sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran. Guru perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media. Disini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

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. Media yang baik dan tepat

adalah media yang melibatkan siswa secara interaktif, karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran semakin konkret dan nyata, maka akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru, termasuk dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang menuntut adanya *practice* atau latihan kepada siswa agar ilmu tersebut dapat melekat pada ingatan siswa. Bahasa Inggris masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa, sehingga pencapaian prestasi belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Rendahnya prestasi belajar ini menunjukkan proses pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal. Tuntutan masyarakat dan era globalisasi menuntut siswa untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik, hampir semua disiplin ilmu menggunakan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga akan digunakan dalam komunikasi sehari-hari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang berkembang sangat pesat seiring dibukanya era globalisasi ini. Mengacu pada era globalisasi, diperlukan kemampuan daya komparatif dan daya saing tinggi, yang merupakan

kemampuan untuk memanfaatkan, menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan-kemampuan tersebut menuntut kemampuan penguasaan terhadap Bahasa Inggris yang baik.

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan yang sangat menentukan dalam memperoleh lapangan kerja akhir-akhir ini. Fenomena inilah yang mendasari munculnya berbagai macam kursus Bahasa Inggris di seluruh wilayah Indonesia. Terlepas dari bagaimana sesungguhnya mutu dari kursus-kursus Bahasa Inggris yang ada di Indonesia ini, tersirat suatu keadaan yang memprihatinkan yaitu kurang baiknya mutu hasil pengajaran Bahasa Inggris di sekolah-sekolah.

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di SMP adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan berkomunikasi ini meliputi mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Dengan menggunakan beberapa jenis teks (*genre*) seperti transaksional, interpersonal, *narrative*, *descriptive*, *recount*, *discussion* dll.

Banyak faktor yang mempengaruhi siswa beranggapan bahwa Bahasa Inggris sulit dipahami. Hal ini karena pembelajaran Bahasa Inggris yang cenderung tidak menarik, tidak dinamis dan kering makna. Hal ini memunculkan kesan pelajaran Bahasa Inggris itu sulit dan menakutkan. Perlu diingat bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai merupakan daya dukung bagi siswa untuk dapat mencapai prestasi gemilang dalam bidang

Bahasa Inggris. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan.

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan berbagai terobosan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya yaitu dengan pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih optimal. Guru juga dituntut harus menguasai bahan yang diajarkan dan terampil dalam hal cara mengajarkannya. Sehubungan dengan itu guru harus mencari cara yang dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar, karena tujuan dari proses belajar mengajar adalah diperolehnya hasil belajar yang optimal. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah.

Pada era globalisasi ini semakin banyak perkembangan teknologi yang sudah dimanfaatkan di berbagai bidang salah satunya adalah di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi pada pendidikan menuntut adanya guru semakin pintar dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif menggabungkan unsur-unsur media baik teks, audio, video, gambar, grafik, dan animasi serta memungkinkan pemakainya dapat berinteraksi langsung dengan program. Sajian audio dan visual pada pembelajaran multimedia interaktif menjadikan visualisasi lebih menarik yang akan sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran. Tampilan multimedia akan membuat siswa lebih tertarik, mensintesa dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Multimedia interaktif ini bisa digunakan sebagai alat bantu yang dapat mengubah proses pembelajaran yang konvensional disekolah menjadi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti, siswa merasa enggan mempelajari bahasa Inggris, bahkan ada yang takut atau merasa benci terhadap bahasa Inggris, siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris sulit dipahami, permasalahan ini juga dialami oleh berbagai sekolah salah satunya di SMP Negeri 15 Padang. Pada saat melaksanakan observasi tanggal 25 September 2014, di sekolah ini media yang digunakan oleh guru masih tergolong sederhana seperti papan tulis, dan kadang juga menggunakan media power point untuk mempresentasikan materi tetapi siswa kurang antusias. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang variatif.

Software yang akan digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini adalah *Macromedia Flash Profesional 8*. *Software* ini akan menghasilkan konten yang interaktif kompatibel dengan *Flash Player* juga dapat di konversi dan dipublikasikan dalam beberapa tipe di antaranya *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*. sehingga mudah untuk didistribusikan dan memiliki kapasitas yang kecil. Hal tersebut yang membedakan *Macromedia Flash Profesional 8* dengan *Microsoft Power Point*. Pemilihan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* untuk materi Bahasa Inggris Kelas VII SMP khususnya pada semester ganjil dengan topik berbagai hal terkait dengan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, di dalam maupun di luar kelas sangat cocok, karena materi tersebut memerlukan adanya audio dan visual yang menarik agar siswa dapat memahami materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat suatu multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris dan melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII dengan Aplikasi Macromedia Flash Profesional 8.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran Bahasa Inggris yang cenderung kurang menarik mempengaruhi siswa beranggapan bahwa Bahasa Inggris sulit dipahami. Hal ini memunculkan kesan pelajaran Bahasa Inggris menyeramkan bagi siswa.
2. Media yang digunakan guru kurang menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih tergolong sederhana, sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah penyampaian materi yang diberikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan Multimedia Interaktif yang valid pada mata pembelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII di SMP Negeri 15 Padang?
2. Bagaimanakah pengembangan Multimedia Interaktif yang praktis pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII di SMP Negeri 15 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Intraktif yang praktis pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Kelas VII di SMP Negeri 15 Padang

E. Spesifik produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya Multimedia Interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri dimana di dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dan beberapa *software* pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Macromedia Fireworks 8*, dan *Ulead Video Studio 10*, *Full video Converter 10*.

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi *teks tulis dan lisan sederhana untuk menyatakan,menanyakan, dan merespon pengenalan diri*

Materi yang dipilih dalam pembuatan Multimedia Interaktif ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP Negeri 15 Padang pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII semester I

2. Perancang/pengguna
 - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang multimedia interaktif sesuai dengan materi atau standar kompetensi SMP yang dibutuhkan siswa.

b. Pengguna

Siswa merupakan pengguna yang nantinya akan dapat melakukan:

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

c. Teks, Gambar, Audio, Video dan Animasi

Dalam Multimedia Interaktif ini terdapat teks, gambar, audio, video, dan animasi yang berfungsi untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik bagi siswa.

d. Tampilan produk

- 1) Pada tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program, mata pelajaran, kelas, dan semester yang didesain dengan menggunakan *Macromedia flash Profesional 8*. Pada tampilan awal ini juga disediakan menu pilihan yaitu *Start* untuk melanjutkan pada tampilan berikutnya, dan tombol *Exit* untuk keluar dari program, serta tombol profil yang berisi tentang identitas perancang/programer.

- 2) Pada halaman menu terdapat sub menu pilihan yaitu:

a) Menu Tujuan

Pada menu tujuan berisi SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.

b) Menu Materi

Pada menu materi berisi materi pelajaran sesuai dengan SK dan KD. pada menu materi ini juga disediakan video tentang pengenalan diri.

3) Menu Latihan

Pada menu latihan siswa diberi tugas untuk menyelesaikan teks sederhana dalam pengenalan diri dengan cara mengisi bagian yang kosong pada kalimat atau menggunakan latihan dengan cara *Drag and Drop*.

4) Menu Evaluasi

Pada menu evaluasi siswa ditugaskan untuk menjawab soal – soal tes dengan pemberian skor.

5) Menu Referensi

Pada menu referensi berisi sumber yang dijadikan pedoman dalam membuat materi Bahasa Inggris

Selain menu-menu diatas juga terdapat tombol-tombol perintah, seperti:

1) Tombol *Next*

Tombol ini digunakan untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya

2) Tombol *Back*

Tombol ini digunakan untuk kembali pada halaman sebelumnya

3) Tombol *exit*

Digunakan untuk keluar dari program.

F. Pentingnya pengembangan

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran Bahasa Inggris yang dianggap sulit dan kurang menarik untuk diikuti, dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini materi Bahasa Inggris menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini untuk mengatasi kurangnya sumber belajar Bahasa Inggris yang dirancang.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini juga dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, dan bersifat interaktif.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif memiliki peranan yang sangat besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang sebaiknya materi pada multimedia interaktif dibuat satu atau dua semester agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Akan tetapi,

dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi *teks tulis dan lisan sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon perkenalan diri*. keterbatasan materi pada Multimedia ini yang memuat untuk 2 kali pertemuan. Penulis tidak melakukan uji efektifitas, tetapi hanya melakukan uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.
2. Sebagai aplikasi pengembang kawasan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam bidang perekayasaan pembelajaran.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.