

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS POWERPOINT
DALAM BIMBINGAN TIK DI TINGKAT SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

ASRAF AFANDI

14004001 / 2014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*
DALAM BIMBINGAN TIK DI TINGKAT SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA

Nama	: Asraf Afandi
NIM/BP	: 14004001/2014
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2019

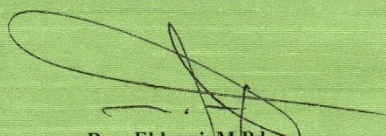
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

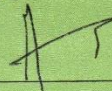
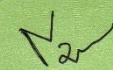
HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Berbasis *PowerPoint*
Dalam Bimbingan TIK di Tingkat Sekolah Menengah
Pertama
Nama : Asraf Afandi
NIM/BP : 14004001/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2019

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	1. 
2. Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	2. 
3. Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asraf Afandi
NIM/BP : 14004001/2014
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Berbasis *PowePoint* dalam Bimbingan TIK di Tingkat Sekolah Menengah Pertama

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.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2019
Yang Menyatakan



Asraf Afandi
NIM. 14004001

ABSTRAK

Asraf Afandi (2019) : Pengembangan Multimedia Berbasis *PowerPoint* dalam Bimbingan TIK Tingkat SMP

Pengembangan ini dilakukan sebagai upaya membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam bimbingan TIK di SMP Negeri 25 Padang. Hal ini dikarenakan waktu pembelajaran yang relatif singkat dalam bimbingan TIK sehingga membuat siswa belum memahami sepenuhnya yang disampaikan guru ditambah lagi penggunaan media yang kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran, membuat siswa kesulitan ketika guru memberikan tugas.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Uji validitas produk dilakukan kepada empat orang validator dengan satu orang validator materi dan dua orang validator media. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII.1 yang berjumlah 29 orang mengikuti *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektifitas multimedia berbasis *PowerPoint* dengan melihat perbedaan signifikan antara keduanya.

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi dari guru bimbingan TIK dan dosen validator media yakni, hasil validasi materi sudah dikategorikan sangat valid dengan jumlah skor rata-rata 4,62 (skor maksimum 5) dari hasil penilaian oleh validator materi. Demikian juga dengan hasil validasi media dikategorikan sangat valid dengan jumlah skor rata-rata 4,8 (skor maksimum 5) dari penilaian hasil penilaian oleh validator media I dan jumlah skor rata-rata 4,7 dari hasil penilaian validator media II. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata sebesar 4,77 dikategorikan sangat praktis. Hasil uji efektifitas diperoleh t_{hitung} sebesar 14,40 kemudian dilihat t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 29-1 = 28$ dengan $\alpha 0,05$ maka t_{tabel} adalah 2,048. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan multimedia berbasis *PowerPoint*. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran bimbingan TIK.

Kata kunci : multimedia, powerpoint, bimbingan tik

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 Berbasis PowerPoint dalam Bimbingan TIK Tingkat Sekolah Menengah Pertama”**. 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.

Penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua jurusan kurikulum dan teknologi Pendidikan
2. Ibuk Dra. Ida Murni Saan, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Kepala Sekolah dan Guru Bimbingan TIK SMP Negeri 25 Padang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SMP tersebut.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada hal yang sempurna melainkan ciptaan-Nya. 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, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk	5
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
H. Manfaat	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	10
1. Pentingnya Media Pembelajaran	10
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	11
3. Prinsip Media Pembelajaran	12
4. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	13
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
B. Multimedia	18
1. Pengertian Multimedia	18
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	19
C. PowerPoint	20
D. Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BTIK)	22
E. Validitas, Praktikalitas, Efektifitas	24

1. Validitas	24
2. Praktikalitas	27
3. Efektifitas	27
F. Penelitian yang relevan	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Dokumentasi	36
2. Angket	36
3. Format Penilaian	42
4. Tes	43
E. Teknik Analisis Data	44
1. Analisis Validitas	45
2. Analisis Praktikalitas	46
3. Analisis Efektifitas	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Hasil Perencanaan	49
2. Pengembangan Produk Awal	50
3. Validasi Produk	67
4. Uji Coba Terbatas	67
5. Hasil Produk Akhir	68
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	68
1. Deskripsi Data Validasi	68
2. Revisi Produk	76
3. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Terbatas	79
4. Deskripsi Efektifitas	81
C. Pembahasan	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	38
2. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media	39
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	41
4. Penentuan skor pada skala <i>Likert</i>	43
5. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai pada skala 5	43
6. Teknik Analisis Data Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas	44
7. Hasil Validasi Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh ahli Materi	69
8. Penilaian Kelayakan Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh Ahli Materi	70
9. Hasil Penilaian Validitas Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> Dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh Ahli Media 1	72
10. Penilaian Kelayakan Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh Ahli Media 1	73
11. Hasil Penilaian Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh Ahli Media 2	74
12. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP oleh Ahli Media 2	75
13. Revisi Produk Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i>	77
14. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam bimbingan TIK tingkat SMP	80
15. Penilaian Produk Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam Bimbingan TIK di Tingkat SMP	83
16. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	102
17. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media	103
18. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	104
19. Hasil Uji Coba Praktikalitas Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dalam bimbingan TIK di Tingkat SMP	137
20. Lembar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan	33
2. Membuka aplikasi <i>PowerPoint</i> 2013	52
3. Tampilan Awal Aplikasi <i>PowerPoint</i> 2013	53
4. Tampilan setelah memasukkan <i>background</i>	54
5. Membuat judul multimedia	55
6. Memasukkan tombol-tombol Home, KI & KD, Materi, Evaluasi, Pengembang, dan tombol Petunjuk	56
7. Memasukkan tampilan layar monitor sebagai hiasan multimedia ..	57
8. Tampilan KI & KD yang sudah dimasukkan ke multimedia	58
9. Tampilan membuat bagian-bagian materi menggunakan <i>Shapes</i> di menu <i>Insert</i>	59
10. Tampilan memasukkan gambar ke multimedia yang berkaitan dengan materi	60
11. Memasukkan video ke multimedia `	61
12. Membuat biodata pengembang multimedia	62
13. Tampilan membuat petunjuk soal	63
14. Membuat soal kuis pilihan ganda	64
15. Tampilan untuk melihat hasil evaluasi	65
16. Tampilan pembuatan petunjuk penggunaan multimedia	66
17. Tampilan awal multimedia	97
18. Tampilan KI & KD	97
19. Tampilan materi	98
20. Tampilan pemutaran video materi	98
21. Tampilan petunjuk penggunaan multimedia	99
22. Sambungan tampilan petunjuk penggunaan multimedia	99
23. Tampilan biodata pengembang multimedia	100
24. Tampilan awal evaluasi	100
25. Tampilan soal evaluasi	101
26. Tampilan untuk melihat skor evaluasi	101

27. Validasi multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i> dengan validator media 1	144
28. Validasi multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> dengan validator media 2	144
29. Siswa diberikan <i>PreTest</i>	145
30. Siswa belajar menggunakan media di laboratorium komputer	145
31. Pertemuan ke 2 siswa belajar dengan menggunakan media	146
32. Pertemuan ke 3 siswa belajar dengan menggunakan media	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Bimbingan TIK	89
2. <i>Flowchart</i>	96
3. Multimedia Berbasis <i>PowerPoint</i>	97
4. a. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	102
b. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	103
c. Kisi-kisi Instrumen angket siswa	104
5. Penilaian Validator Materi	106
6. Penilaian Validator Media	109
7. Penilaian Praktikalitas Siswa	115
8. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
9. Lembar hasil Praktikalitas	137
10. Lembar Hasil <i>Pretets</i> dan <i>Posttest</i>	139
11. Tabel t	140
12. Lampiran Surat Penelitian	141
13. Dokumentasi	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan 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. Salah satu komponen pendidikan yang harus diperhatikan dalam rangka peningkantan kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran. Dalam Undang-undang Dasar Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar”.

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas lulusan pendidikan. Pembelajaran merupakan inti dari seluruh proses pendidikan yang dilaksanakan di setiap satuan pendidikan. Proses pembelajaran juga melibatkan berbagai komponen pembelajaran yang saling berhubungan, komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi (isi pelajaran), metode, media dan evaluasi. Satu kesatuan dari komponen-komponen di atas dikenal sebagai sistem pembelajaran. Keselerasan dan keserasian komponen-komponen dalam sistem pembelajaran menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Terkait dengan media, pembelajaran akan menarik ketika menggunakan media pembelajaran di sekolah terutama pada pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang dimana

media pembelajaran harus lebih menarik dan kreatif serta menggunakan berbagai metode pembelajaran.

SMP Negeri 25 Padang merupakan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Padang yang merupakan salah satu sekolah percontohan dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang siswa SMP Negeri 25 Padang, sejak tahun belakangan ini media pembelajaran memang kurang menarik dan menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran siswa kadang-kadang jarang memperhatikan guru.

Dalam kurikulum 2013 (K13) mata pelajaran TIK sudah diganti menjadi BTIK yang sifatnya adalah bimbingan tambahan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu komputer dan internet. Bimbingan TIK dilaksanakan selama 1 jam pelajaran di dalam kelas setiap pertemuannya dalam bentuk bimbingan klasikal dan selebihnya diluar jam pembelajaran dalam bentuk bimbingan individual, dalam waktu proses pembelajaran yang relatif singkat tersebut membuat siswa belum memahami sepenuhnya apa yang dijelaskan guru, ditambah lagi penggunaan media belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga siswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Untuk itu, perlu adanya solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif agar siswa lebih dan mengerti pelajaran BTIK secara visual. Selain itu dengan adanya media interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Media pembelajaran yang sering digunakan pada saat sekarang ini adalah media cetak dan media berbasis komputer. Namun, ada 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 penggunaannya yang mudah dan fitur-fitur yang lengkap sehingga guru bisa menyampaikan materinya dengan penuh ide kreatif. Media *PowerPoint* tidak hanya sebagai media untuk presentasi, namun juga bisa digunakan sebagai media interaktif berbasis *PowerPoint* yang bisa disebut dengan multimedia.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 25 Padang, media interaktif berbasis *PowerPoint* sangat cocok diterapkan karena sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap terutama laboratorium komputer dan hasil wawancara peneliti dengan siswa, beberapa diantara siswa memiliki laptop/komputer di rumah, sehingga media pembelajaran interaktif ini bisa

dimanfaatkan siswa di laboratorium sekolah maupun di rumah sendiri menggunakan laptop atau pun komputer.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Berbasis *PowerPoint* Dalam Bimbingan TIK di Tingkat Sekolah Menengah Pertama”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- a. Penggunaan multimedia berbasis *PowerPoint* yang efektif belum dimanfaatkan.
- b. Jarangnya pemanfaatan laboratorium komputer sebagai multimedia pembelajaran dan menyenangkan.
- c. Terbatasnya pengetahuan guru dan dinas terkait dalam mengembangkan multimedia berbasis *PowerPoint* sebagai media belajar individual.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana validitas multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang?
- b. Bagaimana praktikalitas multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang?

- c. Bagaimana efektivitas sebelum dan sesudah penggunaan multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui validitas multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang melalui uji coba.
2. Mengetahui praktikalitas multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang
3. Mengetahui efektivitas sebelum dan sesudah penggunaan multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

E. Spesifikasi Produk

Microsoft PowerPoint atau *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *PowerPoint* memiliki beberapa versi hampir setiap tahunnya di antaranya adalah *PowerPoint* versi 2007, 2008, 2010, 2013. *PowerPoint* pada umumnya digunakan saat ini adalah versi *PowerPoint* versi 2010 dan 2013. Peneliti menggunakan media *PowerPoint* versi 2013, untuk spesifikasi produk seperti:

1. Pada bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan *loading* menuju menu utama.

2. Pada menu utama akan muncul beberapa tombol pilihan diantaranya tombol home, KI dan KD, materi, evaluasi, pengembang, dan petunjuk.
3. Jika siswa menekan tombol “home”, maka akan muncul tampilan home setelah sebelumnya menekan tombol yang lain.
4. Jika siswa menekan tombol “KI dan KD”, maka akan muncul kompetensi inti dan kompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari pada multimedia berbasis *PowerPoint*.
5. Jika siswa menekan tombol “materi”, maka akan muncul beberapa sejumlah pilihan materi di antaranya perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer.
6. Jika siswa menekan tombol “evaluasi”, maka akan muncul sejumlah soal pilihan ganda yang nantinya bisa dijawab oleh siswa secara langsung.
7. Jika siswa menekan tombol “pengembang”, maka akan muncul profil pembuat multimedia pembelajaran.
8. Jika siswa menekan tombol “petunjuk”, maka akan muncul petunjuk penggunaan multimedia berupa simbol-simbol dengan penjelasan fungsinya.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Multimedia Berbasis *PowerPoint* Dalam Bimbingan TIK di Sekolah Menengah Pertama ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa saat mengikuti pembelajaran baik itu pemahaman siswa terhadap apa yang dijelaskan guru yang masih belum dipahami dan juga penggunaan media yang

belum sepenuhnya dimanfaatkan guru sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran.

Melalui pengembangan multimedia berbasis *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah dan dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus menyenangkan karena multimedia berbasis *PowerPoint* memiliki kemampuan untuk menggabungkan *audiovisual* dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar dengan menyenangkan.

Pembelajaran multimedia berbasis *PowerPoint* bisa juga memperkaya atau menambah media-media yang ada di sekolah, jadi setiap pembelajaran tidak hanya menggunakan 1 media saja tapi bisa menggunakan berbagai macam media. Multimedia pembelajaran bisa juga dilakukan di rumah, karena media ini bersifat praktis dan mudah digunakan asalkan siswa memiliki komputer/laptop di rumah.

G. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia berbasis *PowerPoint* sudah banyak digunakan dalam membantu proses pembelajaran baik itu digunakan bagi guru, maupun dosen. Namun, dalam proses pembelajaran multimedia berbasis *PowerPoint* hanya digunakan sebatas media untuk presentasi, padahal *PowerPoint* bisa digunakan untuk pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Berikut ini beberapa asumsi yaitu:

1. Multimedia yang dihasilkan merupakan multimedia alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di dalam laboratorium komputer maupun di rumah.
2. Belum banyak guru yang memanfaatkan media *PowerPoint* sebagai multimedia pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa SMP Negeri 25 Padang, multimedia berbasis *PowerPoint* sangat cocok diterapkan karena sekolah memiliki laboratorium komputer yang relatif lengkap. Namun, belum bisa dimanfaatkan secara efektif ini dikarenakan proses pembelajaran yang hanya 45 menit membuat guru lebih sering melakukan proses pembelajaran di ruangan kelas dibandingkan melakukan proses pembelajaran di laboratorium komputer.

H. Manfaat Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK Kelas VII.1 SMP Negeri 25 Padang yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri dan praktis untuk digunakan siswa.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dengan pengembangan multimedia berbasis *PowerPoint* dalam bimbingan TIK.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara mandiri dengan multimedia pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan praktis.

3. Bagi Guru Bimbingan TIK

Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat mengembangkan inovasi baru dalam proses belajar mengajar.