

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF  
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA AUTHORWARE 7.0*  
PADA MATA PELAJARAN TI&K KELAS XI DI SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum  
Dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan  
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:  
**WELQI SATMA**  
01223/2008

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF**  
**DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA AUTHORWARE 7.0***  
**PADA MATA PELAJARAN TI&K KELAS XI DI SMA**

**Nama** : WELQI SATMA  
**NIM** : 01223 / 2008  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

**Padang, April 2012**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Alwen Bentri, M.Pd**  
**NIP. 19610722 198602 1 002**

**Dra. Eldarni, M.Pd**  
**NIP. 19610116198703 2 001**

## 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 Bahan Ajar Multimedia Interaktif  
Dengan Aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* Pada  
Mata Pelajaran TI&K Kelas XI di SMA

**Nama** : Welqi Satma

**NIM** : 01223

**Program Studi** : Teknologi Pendidikan

**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang , April 2012

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	_____
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	_____
3. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	_____
4. Anggota	: Novrianti, S.Pd, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	_____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 1959 0727 198503 2 001	_____

## ABSTRAK

**WELQI SATMA (2012)** *“Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Authorware 7.0 Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas XI di SMA”*

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan program pembelajaran adalah guru. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya, agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi Macromedia Authorware 7.0 dalam bentuk CD pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media. (2) Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi Macromedia Authorware 7.0 pada mata pelajaran TI&K melalui validasi beberapa pakar.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang validator ahli materi yakni dosen UNP, dosen AMIK-STIMIK Jaya Nusa dan Guru SMA Negeri 10 Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan format penilaian dengan kriteria yang meliputi aspek isi materi dan aspek media. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif dalam pembelajaran TI&K.

Hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif yang berjudul belajar mudah TI&K, Akses Internet, berada pada kategori **sangat baik (87%)**, memiliki jumlah rerata skor sebesar 4,35 (skor maksimum 5). Untuk aspek isi materi program termasuk dalam kategori **Sangat Baik (93%)** jumlah rerata skor sebesar 4,65 (skor maksimum 5). dan kualitas tampilan program termasuk dalam kategori **Sangat Baik (81%)** jumlah rerata skor sebesar 4,07 (skor maksimum 5). Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai sumber belajar dan media alternatif dalam memecahkan masalah belajar TI&K di 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 S-1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas XI 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. Alwen Bentri, M.Pd., selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing II, yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M. Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.

4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta kariawan yang telah berkenan memeberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak/Ibu dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini
6. Ibunda, ayahanda dan adik-adik tercinta telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang besar bagi penulis.
7. Sahabat dan teman-teman Jurusan KTP yang senasib seperjuangan dengan penulis.
8. 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 mengharap ridho Allah SWT.

وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالرَّحْمَةُ لِلَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Padang April 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Spesifik produk yang diharapkan .....	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	5
G. Manfaat Penelitian Alasan Pemilihan Judul .....	6

<b>BAB II</b>	<b>KAJIAN PUSTAKA</b>	
	A. Media Pembelajaran.....	7
	B. Macromedia Authorware 7.0 .....	12
	C. Pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi (TI&K)	23
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A Jenis Penelitian .....	29
	B. Model Pengembangan .....	29
	C. Prosedur Pengembangan .....	32
	D. Validasi/Uji pakar .....	36
	E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	36
	F. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Hasil Uji Pakar.....	42
	B. Analisis Data .....	44
	C. Revisi Produk .....	46
	D.Pembahasan .....	47
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
	A. Kesimpulan .....	50
	B. Saran.....	51
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	52

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel :	
1. Susuan <i>Scane Storyboard</i> Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	33
2. Indikator Instrumen Penilaian Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	38
3. Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	41
4. Skor Nilai Untuk Aspek Isi Program.....	43
5. Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan Program .....	44
6. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Isi Program .....	45
7. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan Program .....	46
8. Kategori Masing-masing Aspek Produk Bahan Ajar .....	46
9. Revisi Produk Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman
1. Grafik Kerucut Pengalaman Dale.....	2
2. Jendela Untuk Menampilkan Presentasi .....	14
3. Toolbar Authoreware 7.0 .....	14
4. Control Panel Authoreware 7.0.....	15
5. Toolbox Authoreware 7.0 .....	16
6. Contoh Sebuah Interaksi .....	19
7. Kotak Dialog Response Type.....	21
8. Tampilan Flowline Kuis .....	22
9. Pilihan Hot Spot dan Respon Salah.....	22
10. Pilihan Respon Benar.....	23
11. Respon Salah dan Benar .....	23
12. Model Prosedural Pengembangan Media .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran :	
1 Flowchart Program.....	53
2 Storyboard Program... ..	57
3 Silabus... ..	67
4 RPP .....	71
5 Kisi-kisi Indikator Lembaran Penilaian .....	85
6 Lembaran Penilaian Program.....	87
7 Hasil Lembaran Penilaian ..	91
8 Analisis Hasil Angket ... ..	99
9 Ijin Penelitian ... ..	102
10 Usulan Pembimbing .....	103
11 Foto Dokumentasi kegiatan Validasi Program.....	104
12 Tabel Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri untuk kepentingan hidup serta dapat menghasilkan manusia produktif yang nantinya membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun masyarakat seluruhnya. Menyadari hal ini maka pembangunan dibidang pendidikan selalu mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah, salah satu upaya yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia yakni pengalokasian anggaran 20% dari APBN. sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Seperti mata pelajaran lainnya, salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan program pembelajaran TI&K adalah guru. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan guru pada proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kemampuan guru, penggunaan metode, pemilihan dan pelibatan media pembelajaran serta teknik yang bervariasi penyelenggaraan pembelajaran. Dengan menguasai kemampuan mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa. Seperti yang disampaikan oleh Miarso (2004:458) bahwa media pembelajaran adalah:

“Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.”

Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin konkret pembelajaran yang diselenggarakan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran akan semakin efektif. Hal ini digambarkan oleh Edgar Dale dalam Sadiman (2010:8).



Gambar 1: Grafik Kerucut Pengalaman Dale

Penggunaan media *real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Karena dengan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa dibanding dengan belajar abstrak dengan teknik belajar verbal saja.

Menurut Bobby De Porter (2004:120) seseorang memiliki 3 modalitas belajar yaitu : audio, visual dan kinestetik. semakin banyak pelibatan alat indera dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan semakin efektif,

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diperoleh dari pengamatan secara audio visual dan mempraktekkannya akan mudah dipahami siswa dibanding hanya mendengarkan guru berceramah di depan kelas.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Para guru dapat bekerjasama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran ini. Guru sendiri dapat mempelajari berbagai *software* untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Macromedia Authorware 7.0*.

*Macromedia Authorware 7.0* memiliki banyak fasilitas untuk membuat media pembelajaran seperti: respon interaktif yang cepat, penggunaan *data base* dalam program, *scoring* pada akhir program, tampilan materi dan tes intraktif serta manajemen konten dalam penggunaan program.

Banyak bahan ajar berbasis komputer yang dijual dipasaran, namun menurut penulis kebanyakan dari bahan ajar tersebut bersifat sekedar untuk menampilkan materi pembelajaran melalui komputer bahkan hanya terfokus pada modalitas belajar visual. Sesuai dengan pembahasan yang telah ada bahan ajar multimedia interaktif akan lebih baik dikembangkan dengan memperhatikan berbagai jenis modalitas belajar seperti visual, audio, dan kinestetik. Sehingga pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia

interaktif ini akan lebih bermakna karena dapat meliputi beragam modalitas belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas XI Di SMA.**

## **B. Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran TI&K melalui uji kelayakan menurut beberapa ahli?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dalam bentuk CD pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.

2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* pada mata pelajaran TI&K melalui uji kelayakan menurut beberapa ahli.

#### **D. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya bahan ajar multimedia interaktif dalam bentuk CD pembelajaran dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* untuk mata pelajaran TI&K yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Authorware 7.0* dalam pembelajaran TI&K ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah TI&K dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar TI&K yang dirancang. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi, program interaktif dan tutorial.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Bahan ajar multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada bahan ajar

multimedia interaktif dibuat satu semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif. Akan tetapi sesuai dengan tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini, maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi Akses Internet pada materi TI&K kelas XI semester ganjil untuk 6 kali pertemuan

### **G. 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 TI&K.
2. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.