

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE
MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS IX SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**CHAIRINI AFRELIA
NIM. 1300184**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

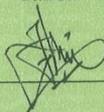
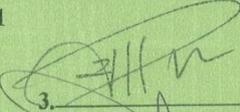
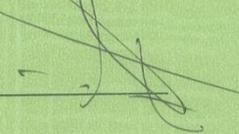
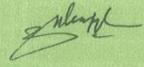
PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan lulus Setelah Mempertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Macromedia Director* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP
Nama : Chairini Afrelia
NIM/BP : 1300184/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1.Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	1. 
2.Sekretaris	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP.19781129 200312 1 001	2. 
3.Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP.19590716 198602 1 001	3. 
4.Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	4. 
5.Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd NIP.19590727 198503 2 001	5. 

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN *SOFTWARE*
MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS IX SMP**

Nama : Chairini Afrelia
NIM : 1300184
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2018

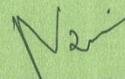
Disetujui oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Chairini Afrelia
NIM : 1300184
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Macromedia Director* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP

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

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

Padang, Februari 2018

Saya yang menyatakan,



Chairini Afrelia
NIM. 1300184

ABSTRAK

CHAIRINI AFRELIA. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Macromedia Director Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP N 2 Batusangkar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan ini dilatar belakangi oleh kegiatan belajar siswa yang umumnya hanya mengandalkan buku cetak sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kadang merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran PAI terutama pada materi perkembangan islam di nusantara yang akhirnya membuat siswa kurang paham akan konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru selain itu juga materinya yang begitu banyak akan menyebabkan kesulitan bagi guru dalam menerangkannya sedangkan waktunya tidak sebanding dengan banyaknya materi.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa CD multimedia interaktif Pendidikan Agama Islam kelas IX SMP khususnya pada materi tentang sejarah perkembangan di nusantara yang nantinya dapat mengatasi kesulitan siswa dan membantu guru dalam pembelajaran dikelas.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Borg and Gall yang bersifat deskriptif dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian adalah 1 orang validator materi yang merupakan guru yang mengajar mata pelajaran PAI, 2 orang validator media yaitu dosen jurusan KTP FIP UNP, dan 28 siswa kelas IX. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Angket terbagi dua yaitu angket validitas dan angket praktikalitas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Pengembangan ini telah dilakukan mulai dari analisis kurikulum yakni dengan menganalisis silabus dan RPP dan analisis kebutuhan siswa yaitu melalui observasi bahwa siswa merasa bosan dengan media konvensional oleh karena itu dikembangkanlah multimedia interaktif sebagai solusi masalah dalam pembelajaran. Kemudian dilakukan pengembangan produk dengan membuat *flowchart* dan merancang *storyboard*. Produk tersebut sudah divalidasi dan dianalisis, hasil validasi dari dua validator media diperoleh skor sebesar 4,4 dengan kategori "sangat valid". Sedangkan hasil akhir validasi materi dari validator materi diperoleh skor 4,06 dengan kategori "sangat valid". Sedangkan hasil uji coba terhadap siswa diperoleh skor sebesar 4,41 dengan kategori "sangatpraktis". Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas pada produk multimedia interaktif dalam mata pelajaran PAI maka media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Macromedia Director Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP N 2 Batusangkar*”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberi saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada

penulis, serta memberikan saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Dosen penguji Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd yang telah menguji penulis dalam ujian skripsi.
6. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
7. Bapak Mukhlis, S.Pd, selaku Kepala Sekolah dan Ibu Dra. Nurul Husna, selaku guru mata pelajaran PAI di SMPN 2 Batusangkar, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
8. Keluarga besar penulis, Terutama kedua orang tua, Tgk.M.yusuf (Ayah) dan Syamsinar (Ibu), yang telah mencurahkan kasih sayang kepada penulis serta memberikan dukungan moril, material serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya kepada yusmawati, rita, dan fajriati(Kakak), adik-adik, ponakan-ponakan seluruh keluarga besar penulis tercinta dan tersayang yang selalu memberikan perhatian, motivasi, arahan, bimbingan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Sahabat-sahabat seperjuangan Jurusan KTP 2013 FIP UNP, terimakasih untuk kebersamaannya baik suka maupun duka yang telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Spesifikasi Produk.....	5
F. Pentingnya Pengembangan.....	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	10
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	18
C. Macromedia Director MX	23
D. Pendidikan Agama Islam.....	35
E. Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model dan Prosedur Pengembangan	40
C. Instrumen Pengumpulan Data	46
D. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	55
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji coba	60
C. Revisi	69
D. Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halaman Kerja Macromedia Director MX	25
2. Kotak Dialog Macromedia Director	28
3. Tampilan Kerja Menu Window	28
4. Tampilan Property Inspektor	29
5. Tampilan Kotak Tempat Memilih File Yang Akan Di Import	29
6. Tampilan kotak dialog <i>image options for</i>	30
7. Hasil File Import Di Halaman Kerja (<i>stage</i>).....	30
8. Tampilan <i>score</i> dari stage yang dipilih	31
9. Tampilan <i>Score Window</i> Dalam Wujud <i>Frame</i> Dan <i>Keyframe</i>	31
10. Tampilan <i>Property Inspector</i>	32
11. Posisi <i>Cast member</i> pada <i>channel sound</i>	33
12. Membuat Tempo Pada Frame 30	33
13. Cara membuka kotak dialog <i>frame properties tempo</i>	34
14. <i>Setting</i> Tempo Suara	34
15. Bagan Prosedur Pengembangan Menurut Borg & Gall	42
16. Membuat <i>Button</i> Dengan <i>Macromedia Dreamweaver</i>	57
17. Import <i>Cast Member</i> ke Dalam <i>Cast Window</i>	58
18. Publish Produk	58
19. Tampilan <i>Scene</i> Teori Sebelum direvisi	70
20. Tampilan <i>Scene</i> Teori Sesudah direvisi	70
21. Tampilan <i>Scene</i> Kerajaan-kerajaan Sebelum direvisi.....	71
22. Tampilan <i>Scene</i> Kerajaan-kerajaan Sesudah direvisi	71
23. Tampilan <i>Scene</i> Tujuan Sebelum direvisi.....	72
24. Tampilan <i>Scene</i> Tujuan Sesudah direvisi	72
25. Tampilan <i>Scene</i> Warna Background Sebelum direvisi.....	73
26. Tampilan <i>Scene</i> Warna Background Sebelum direvisi.....	73
27. Tampilan <i>Scene</i> Animasi Sebelum direvisi	74
28. Tampilan <i>Scene</i> Animasi Sesudah direvisi	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Validator Materi dan Validator Media	48
2. Kisi-Kisi Instrument Siswa	51
3. Penentuan Skor pada Skala Likert	52
4. Nilai Kelayakan	54
5. Hasil Penilaian Validator Materi	61
6. Hasil Penilaian Validator Media I.....	63
7. Hasil Penilaian Validator Media II	65
8. Hasil Uji Coba Praktikalitas.....	68
9. Hasil Akhir Validitas Dan Praktikalitas Produk	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	84
2. Storyboard	85
3. Penilaian Validator Media	96
4. Penilaian Validator Materi	102
5. Penilaian Uji Coba Siswa.....	105
6. Hasil Uji Coba Praktikalitas.....	111
7. Surat Penugasan	112
8. Surat Izin Penelitian dari Jurusan KTP FIP UNP	113
9. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Tanah Datar.....	114
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	115
11. Dokumentasi	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan secara sengaja, serta teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku manusia yang berkualitas dan berkarakter. Hal ini dapat tercapai dengan adanya interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, tahap pembelajaran, metode dan media pembelajaran serta penilaian hasil belajar. Sudjana (2010:8) mengungkapkan; (pembelajaran dapat diberi arti sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar.”

Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang memuat informasi disekitar teks yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan Al-Hadis dari Nabi Muhammad saw. PAI menuntut siswa untuk memahami, mempraktikkan dan juga mengaplikasikan seluruh pembelajaran yang sudah didapatkan pada saat pendidikan tersebut berlangsung.

Proses pembelajaran disekolah membutuhkan seorang fasilitator yakni guru. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dituntut untuk kreatif agar pembelajaran menarik bagi siswa dan menghilangkan

kebosanan belajar siswa serta dapat menjadikan siswa lebih antusias terhadap pelajaran yang diajarkan. Guru yang kreatif harus mengembangkan komponen-komponen penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran, bahan ajar, serta strategi pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar sudah memiliki kesediaan yang beraneka ragam seperti media berbasis manusia contoh guru, media berbasis cetakan contoh buku dan LKS, media audio visual contoh video dan film, dan media berbasis komputer contoh pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan diperoleh beberapa informasi bahwa ketersediaan sumber belajar tersebut sampai saat ini belum dapat dipakai secara optimal hanya beberapa media saja yang tersedia. Hal tersebut dikarenakan sumber belajar utama siswa masih bergantung pada guru dan sumber belajar yang dimanfaatkan siswa adalah buku cetak. Namun pemanfaatan buku cetak sebagai sumber belajar masih bergantung kepada kehadiran guru. Jika guru tidak hadir, maka sumber belajar berupa bukupun tidak dimanfaatkan oleh siswa.

Kegiatan belajar siswa yang umumnya hanya mengandalkan buku cetak sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kadang merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran PAI terutama pada materi perkembangan islam di nusantara yang akhirnya membuat siswa kurang paham akan konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru selain itu juga materinya yang begitu banyak akan menyebabkan kesulitan bagi guru dalam

menerangkannya sedangkan waktunya tidak sebanding dengan banyaknya materi. Hal ini terlihat pada observasi lanjutan yang mana siswa masih belum maksimal dalam memahami materi pada materi tersebut. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran PAI. Media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa adalah media yang berbasis komputer yang sekarang lebih dikenal dengan multimedia interaktif.

Selain itu peneliti yang merupakan mahasiswa yang berasal dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan memiliki kemampuan dalam bidang komputer seperti mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang telah dipelajari sewaktu kuliah khususnya pada aplikasi *macromedia director MX* hingga bisa menghasilkan sebuah produk berupa CD interaktif.

Multimedia Interaktif merupakan suatu media yang kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian siswa untuk melihatnya. Kemampuan multimedia dalam meningkatkan kreatifitas juga memiliki unsur interaktivitas. Interaktifitas sebagai hubungan dua jalur diantara pendidik dengan peserta didik yang akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih peserta didik. Hubungan dialog ini akan dapat dibina dengan memanfaatkan komputer karena memiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar menjadi interaktif. Namun, pendidik juga harus menentukan umpan balik jenis manakah yang mesti diberikan

kepada peserta didik, sebab umpan balik itulah yang akan membentuk hubungan dua jalur diantara pendidik dan peserta didik. Selain itu proses belajar bahasa juga memikirkan berbagai panca indra dan keterampilan. Ini termasuk cara merespon dan cara menu karena perbuatan itu juga melibatkan berbagai panca indra merangsang peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan masalah-masalah yang disebutkan sebelumnya maka dibutuhkan dilakukannya pengembangan multimedia interaktif dengan harapan agar dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, serta dalam hal pemenuhan tuntutan informasi dan kekayaan akan materi belajar. Karena itu maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Macromedia Director* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi karena materi yang disajikan terlalu banyak.
2. Suara guru yang lembut atau kurang keras dalam menerangkan pelajaran menyebabkan tidak terdengar oleh siswa yang duduk dibelakang.
3. Media yang tersedia masih konvensional seperti papan tulis dan buku cetak, sehingga siswa tidak tertarik lagi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah dalam penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX SMP?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX SMP?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan adalah :

1. Memproduksi multimedia interaktif dalam bentuk media pembelajaran yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif menggunakan *software macromedia director* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX SMP.
3. Untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif menggunakan *software macromedia director* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX SMP.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk *Compact Disk* (CD) pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti di dalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Dari aspek isi/materi multimedia pembelajaran interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam memahami materi tentang perkembangan islam di nusantara.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan materi tentang perkembangan islam di nusantara.
3. Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi software *Macromedia Director MX*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan yang merupakan tampilan “home” untuk melanjutkan program.
 - 2) Pada tampilan kedua berisi sapaan kepada pengguna program “Selamat datang di Multimedia Interaktif Mata pelajaran Agama Islam “Perkembangan Islam di Nusantara” dilengkapi menu pilihan untuk melanjutkan program.
 - 3) Pada halaman awal (home) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu penjelasan tentang tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, penyusun dan start :

- a) Menu “Tujuan” berisikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari program serta materi yang diberikan.
- b) Menu “Petunjuk” berisikan penjelasan tentang petunjuk penggunaan program pembelajaran multimedia interaktif.
- c) Menu “Penyusun” berisi identitas penyusun program multimedia interaktif.
- d) Menu “Materi” adalah tombol untuk memulai program yang berisikan beberapa pilihan yaitu menu “Teori” masuknya islam ke nusantara, “Jalur” dakwah di nusantara”, “Kerajaan” islam di nusantara”, dan “Tradisi” Islam di nusantara.
- e) Pada menu “Kuis” terdapat beberapa soal latihan yang disajikan yang nantinya akan dijawab siswa dan diakhir kuis akan ada tampilan skor yang diperoleh siswa.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia Interaktif dengan *software Macromedia Director* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran PAI yang terdapat banyak konsep dan butuh pemahaman mendalam.

Dengan adanya multimedia interaktif ini materi PAI dikonsepsi sedemikian rupa sehingga dalam proses penyampaian materi pembelajarannya disediakan latihan yang menguatkan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran ini juga untuk mengatasi kurangnya sumber belajar PAI yang dirancang dan untuk memperkaya media pembelajaran dengan suatu

pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu kemajuan zaman membawa kita pada tuntutan untuk senantiasa mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi maka pentingnya pengembangan adalah juga untuk memenuhi kebutuhan dan penyesuaian terhadap perkembangan pendidikan yang berbasis komputer.

Proses belajar mengajar umumnya menggunakan alat bantu papan tulis, *whiteboard*, buku-buku, dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi satu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti dalam pengembangan ini, peneliti membatasi materi pembelajaran yang akan dikembangkan hanya meliputi materi-materi yang sulit dipahami oleh siswa. Seperti yang terdapat pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang Perkembangan islam di nusantara. Siswa kesulitan dalam

memahami materi yang lumayan banyak karena menjelaskan tentang kronologi atau sejarah. Keterbatasan lainnya yaitu pada media yang dibuat video yang disediakan tidak bisa di *stop* atau di *pause*.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Membantu guru dalam menyampaikan materi tentang perkembangan Islam di nusantara.
 - b. Menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari materi tentang perkembangan Islam di nusantara.
2. Secara praktis
 - a. Membantu siswa untuk berlatih belajar mandiri.
 - b. Dalam proses belajar siswa bisa lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.