



**PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
INTERAKTIF "ASEAN GO" BERBASIS ADOBE  
ANIMATE CC PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 41  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Achmad Muslichun  
1102415048**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul

“Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif "Asean Go" Berbasis Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 41 Semarang” karya,

Nama : Achmad Muslichun


NIM : 1102415048

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Semarang, 28 Mei 2019

Pembimbing



Dra. Nurussa'adah, M.Si,

NIP. 195611091985032003

Mengesahkan:  
Ketua Jurusan



UNNES  
FIA JUR KIP  
Drs. Suweng Purwanto, M.Pd,  
NIP. 195610261986011001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

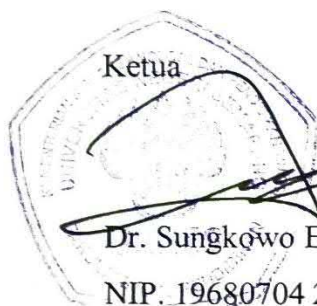
Skripsi dengan judul : “Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif "Asean Go" Berbasis Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 41 Semarang” karya,

Nama : Achmad Muslichun

NIM : 1102415048


Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pada Hari Kamis, 18 Juli 2019

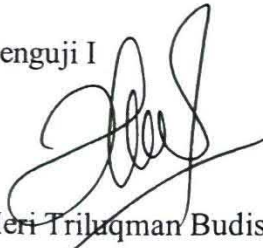


Ketua  
Dr. Sungkwo Edy Mulyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19680704 200501 1 001


Semarang, 18 Juli 2019  
Sekretaris

  
Drs. Sukirman M.Si.  
NIP. 19550101 198601 1 001


Penguji I

  
Heri Trilugman Budisantoso, M.Kom., M.Pd.  
NIP. 19820114 200501 1 001

Penguji II

  
Drs. Sukirman M.Si.  
NIP. 19550101 198601 1 001

Penguji III

  
Dra. Nururssa'adah, M.Si.  
NIP. 19561109 198503 2 003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 18 Juli 2019

Yang membuat pernyataan.



Achmad Muslichun

NIM. 1102415048

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

Masa depan anda diciptakan dari yang anda lakukan sekarang, bukan besok

**(Robert T Kiyosaki)**

*Success is a lousy teacher. It seduces smart people into thinking they can't lose*

**(Bill Gates)**

### **PERSEMBAHAN :**

- Keluargaku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan dorongan untuk selalu belajar, tegar & kuat melangkah ke depan.
- Sahabatku yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
- Teman-teman seperjuangan TP 2015.

## ABSTRAK

**Muslichun, Achmad.** 2019. “pengembangan aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis adobe animate cc pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 41 Semarang”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Nurussa’adah, M.Si.

Kata kunci: ADDIE, ASEAN GO, Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif

Di era teknologi yang berkembang pesat, media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu komunikasi yang digunakan untuk membantu penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Didasari dari hasil analisis peneliti di SMP Negeri 41 Semarang diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII masih menggunakan metode konvensional dan kurang menarik sehingga berdampak pada belum maksimalnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *Adobe Animate CC* serta mengetahui keefektifitas media pembelajaran untuk Kelas VIII di SMP Negeri 41 Semarang. Objek penelitian ini yaitu siswa Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *Adobe Animate cc* layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS Kelas VIII pada materi Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media oleh ahli media yang menunjukkan rata-rata sebesar 88,93% dengan kriteria sangat baik dan layak. Sedangkan pada uji kelayakan media oleh ahli materi didapatkan hasil 96,67 % dengan kriteria sangat baik dan layak. Hasil perhitungan terhadap uji rerata pre test dan post test didapatkan hasil  $t_{hitung} = 3,908$  dimana hasil tersebut lebih besar daripada  $t_{tabel} = 2,473$ . Dengan demikian maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rerata pre test dan post test dan media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *Adobe Animate cc* dinyatakan efektif. Hasil belajar didapatkan bahwa hasil rata-rata post test lebih baik daripada rata-rata pre test dengan rata-rata pre test sebesar 56,4 sedangkan hasil rata-rata post test sebesar 87,33. Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif "ASEAN GO" berbasis *Adobe Animate cc* sebagai salah satu media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang. Saran yang disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) perlunya pengembangan media pembelajaran untuk materi lain dalam pembelajaran IPS guna memaksimalkan hasil belajar siswa, (2) guru seharusnya meluangkan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran di kelas menarik dan maksimal.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif "ASEAN GO" Berbasis *Adobe Animate cc* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 41 Semarang”.

Penyusun skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian sesuai dengan skripsi ini
3. Drs Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Nururssa'adah, M.Si., Dosen Pembimbing dan Penguji Pendamping yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
5. Heri Triluqman Budisantoso, M.Kom., M.Pd., Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Drs. Sukirman M.Si., Penguji 2 yang juga telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
7. Drs. Puryadi, M.Pd., Kepala SMP Negeri 41 Semarang. yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 41 Semarang.
8. Imam Munadjad, S.Pd. M.Pd, dan Muryadi, S.Pd., guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 41 Semarang dan ahli materi yang telah meluangkan waktu dan

memberikan tenaganya untuk memberikan bimbingan demi kelancaran penelitian ini.

9. Siswa Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam proses penelitian.
10. Keluargaku yang selalu mendampingiku dalam segala keadaan, selalu mendidik dengan sabar dan ikhlas, serta selalu mendoakanku, memberikan semangat dan nasehat yang tak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan ini.
11. Keluarga besar TP rombel 2 angkatan 2015, yang telah memberikan cerita, kenangan dan pengalaman yang berharga, manis dan pahit yang telah kita lalui selama masa kuliah.
12. Keluarga Besar TP 2015, PTP angkatan 2015, PPL SMP Negeri 41 Semarang, KKN Desa Munding Krajan, Kab. Semarang, Keluarga BEM FIP UNNES, Keluarga KSR PMI Unit UNNES yang telah memberikan pengalaman, senyuman, dan kebaikan yang tidak bisa terulang.
13. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 18 Juli 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Cakupan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
1.8 Penegasan Istilah .....	11
BAB II KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR .....	13
2.1. Kerangka Teoretik.....	13

2.1.1	Teknologi Pendidikan .....	13
2.1.2	Media Pembelajaran .....	16
2.1.3	Multimedia .....	24
2.2	Kerangka Berpikir.....	34
2.3	Model Hipotetik.....	35
2.4	Hipotesis .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>37</b>
3.1.	Desain Penelitian.....	37
3.2.	Pendekatan Penelitian .....	39
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
3.4.	Populasi dan Sampel .....	43
3.5.	Teknik Pengambilan Sampel .....	44
3.6.	Variabel Penelitian .....	44
3.7.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	45
3.8.	Uji Validitas .....	48
3.9.	Uji Reliabilitas .....	51
3.10	Uji Kesukaran Soal.....	52
3.11.	Daya Pembeda.....	53
3.12.	Teknik Analisis Data .....	55
3.12.1	Uji Normalitas .....	55
3.12.2.	Uji t-test.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1.	Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” berbasis	

Adobe Animate .....	57
4.1.1. Analisis (analysis) .....	57
4.1.2. Desain (design) .....	61
4.1.3. Pengembangan (development) .....	64
4.1.4. Implementasi (implementation) .....	77
4.1.5. Evaluasi (evaluation) .....	78
4.2. Keefektivan Media Pembelajaran .....	79
4.2.1 Deskripsi Data Penelitian .....	79
4.2.2. Uji Prasyarat.....	80
4.2.3. Uji Hipotesis .....	82
4.3. Pembahasan .....	83
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>94</b>
5.1. Simpulan .....	94
5.2. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Kriteria Validitas .....	50
Tabel 3. 2 Uji Validitas Butir Soal.....	51
Tabel 3. 3 Kriteria Realibilitas.....	52
Tabel 3. 4 Indeks Kesukaran Soal.....	53
Tabel 3. 5 Hasil Uji Kesukaran Soal .....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Daya Pembeda .....	54
Tabel 3. 7 Hasil Uji Coba Daya Pembeda .....	54
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 2 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Media .....	75
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	76
Tabel 4. 4 Saran dan Tindak Lanjut Ahli Materi .....	76
Tabel 4. 5 Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa .....	78
Tabel 4. 6 Deskriptif Data Penelitian .....	79
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	81
Tabel 4. 8 Tabel Uji Perbedaan Rerata pre test dan post test .....	83

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Elemen definisi Teknologi Pendidikan .....	14
Gambar 2. 2 Hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran .....	25
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 2.5 Model Hipotetik Modifikasi Model ADDIE oleh Molenda .....	35
Gambar 3. 1 Model Pengembangan .....	39
Gambar 3. 2 Paradigma pola One Group Pretest-Posttest Design.....	42
Gambar 4. 1 Blueprint Media Pengembangan.....	61
Gambar 4. 2 Pokok Bahasan dalam GBIM .....	63
Gambar 4. 3 Opening .....	65
Gambar 4. 4 Halaman Utama .....	66
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan Tombol .....	67
Gambar 4. 6 Halaman Kompetensi .....	67
Gambar 4. 7 Halaman Materi .....	68
Gambar 4. 8 Halaman Latihan.....	69
Gambar 4. 9 Halaman Awal Evaluasi .....	69
Gambar 4. 10 Halaman Evaluasi .....	70
Gambar 4. 11 Tampilan Hasil Akhir Evaluasi.....	71
Gambar 4. 12 Halaman Tentang Aplikasi .....	72
Gambar 4. 13 Halaman Referensi.....	72
Gambar 4. 14 Halaman Ending.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	101
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Penelitian .....	102
Lampiran 3 Peta Kompetensi.....	103
Lampiran 4 Peta Materi .....	104
Lampiran 5 Flowchart(Garis Alur) .....	105
Lampiran 6 Garis Besar Isi Media .....	106
Lampiran 7 Naskah Media .....	108
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Media .....	123
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	125
Lampiran 11 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	126
Lampiran 12 Kisi-Kisi Minat Belajar Siswa .....	128
Lampiran 13 Instrumen Minat Belajar Siswa.....	129
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media .....	130
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 16 Hasil Minat Belajar Siswa .....	141
Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Uji Coba .....	143
Lampiran 18 Soal Uji Coba .....	144
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	149
Lampiran 20 Tabulasi Data Validitas Instrumen .....	150
Lampiran 21 Tabulasi Data Reliabilitas Instrumen .....	151

Lampiran 22 Tabulasi Data Uji Kesukaran Soal .....	153
Lampiran 23 Tabulasi Data Daya Pembeda .....	155
Lampiran 24 Kisi-Kisi Soal Test .....	157
Lampiran 25 Soal Test .....	158
Lampiran 26 Daftar Nilai Pretest dan Posttest .....	163
Lampiran 27 Uji Normalitas .....	165
Lampiran 28 Uji Rerata Pre Test dan Post Test.....	166
Lampiran 29 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	168
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian .....	173

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (UU Nomor 20 Tahun 2003). Dengan kata lain, pendidikan Indonesia hendaknya dapat dilaksanakan sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia dan perkembangan zaman.

Ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia yang pada dasarnya harus dipenuhi sebagai bekal hidup dimasa mendatang. Sebagai manusia yang dibekali akal dan pikiran menjadikan manusia mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap pendidikan dalam metode pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas. Pendidikan merupakan segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Mudyahardjo, 2002). Pendidikan juga menjadi salah satu hal penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Bagi pemerintah, hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sedangkan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berkualitas, bermakna dan menyenangkan.



Seiring dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan sangat diperlukan. Konsep pembelajaran ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya. Dengan pengembangan konten pembelajaran oleh guru maka proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Di era yang serba modern seperti saat ini, perlu adanya perbaikan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam hal belajar dan mengajar agar mutu pendidikan di Indonesia semakin meningkat. Sistem pendidikan di Indonesia masih terus beradaptasi dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada dan belum dapat sepenuhnya menjawab permasalahan tentang minimnya jumlah SDM di Indonesia yang mampu bersaing di masa depan. Maka dari itu, salah satu tantangan mendesak dalam menghadapi era modern adalah penyiapan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. SDM yang unggul bisa diperoleh dengan merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan menilai sistem pendidikan yang berkualitas, adaptif dengan perkembangan zaman, serta berwawasan jauh kedepan.

Proses pembelajaran di kelas bukan untuk menghasilkan perpustakaan hidup untuk subjek keilmuan, tetapi untuk melatih peserta didik berpikir secara kritis untuk dirinya, mempertimbangkan hal-hal yang ada di sekelilingnya, serta berpartisipasi aktif di dalam proses mendapatkan pengetahuan. Jelas tergambar proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mencari sendiri pengetahuan yang diinginkan.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan, dimana dalam KBM guru dapat menyampaikan berbagai materi pelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang dikehendaki. Sementara itu, peserta didik memiliki kewajiban untuk mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru dengan maksud agar terjadi transfer pengetahuan dalam proses belajar tersebut. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi dapat dilihat dari kemampuan teoritis dan kemampuan pemilihan pendekatan, metode ataupun media. Kemampuan teoritis merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran pada disiplin ilmunya masing-masing.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu yang universal atau menyeluruh membahas tentang kehidupan sosial, ekonomi, maupun sejarah kehidupan masa lampau mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu cabang sains yang tidak cukup hanya disampaikan dengan metode ceramah, terlebih media yang digunakannya pun hanya media cetak seperti yang bersumber dari buku paket. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seharusnya dapat menjadi pelajaran yang menarik dan digemari oleh peserta didik, karena aplikasinya berhubungan langsung dengan kehidupan sosial di masyarakat.

Seperti yang terjadi di SMP Negeri 41 Semarang, sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 41 Semarang pada hari Senin, 10 September 2018, sebagian dari siswa kelas VIII tidak senang dengan mata pelajaran IPS, sehingga nilai yang mereka dapatkan cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, khususnya di materi letak

geografis negara-negara ASEAN. Letak geografis negara-negara ASEAN, mendapati nilai rerata paling rendah, yaitu 74. Sedangkan Materi Mobilitas Sosial dan Pluralitas Masyarakat Indonesia memiliki rerata nilai siswa sebesar 76, Materi Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial memiliki rerata nilai siswa sebesar 77. Selain itu, ditemukan juga hambatan lain, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung untuk mata pelajaran IPS. Masih jarang ada guru yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana belajar. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran serta hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru. Salah satu upaya untuk menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS ini adalah guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar, sehingga peserta didik tidak jenuh dalam menerima materi pelajaran. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, karena media tersebut dapat meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dengan peserta didik.

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Hamalik, 1994:18). Dengan adanya motivasi, harapannya peserta didik dapat terdorong untuk melakukan aktifitas belajar secara sungguh-sungguh, sehingga nilai yang didapatkan akan jauh lebih maksimal. Motivasi peserta didik sangat berkaitan erat dengan minat dan kesenangannya, maka dari itu, peran seorang guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa agar memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS. Selain untuk meningkatkan minat

siswa, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, sehingga peserta didik akan selalu merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan mata pelajaran IPS di atas, khususnya masalah yang berkaitan langsung dengan peserta didik, perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan, atau yang lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPS. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya akan fokus membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Meskipun sebenarnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain selain media pembelajaran, tetapi peneliti memiliki sudut pandang bahwa pengembangan media pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran IPS dapat menjadi solusi terhadap kesulitan peserta didik dalam memahami materi-materi IPS.

Dalam proses belajar mengajar, pengembangan media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat terbantu dengan hadirnya media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan atau materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan atau materi daripada tanpa bantuan media. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan

dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien (Djamaroh ,Bahri & Zain, 1997: 136).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer. Perkembangan teknologi berbasis komputer saat ini telah banyak diintegrasikan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Media berbasis komputer merupakan salah satu media yang menarik, atraktif, dan interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dapat memberikan bekal positif terhadap peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media berbasis komputer hanya memiliki peran untuk dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, bukan untuk menggeser peran guru sebagai pendidik. Dengan adanya media tersebut, guru akan dapat mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara maksimal. Bimbingan dan perhatian tetap dapat dilakukan guru secara individual kepada peserta didik, serta informasi dapat diberikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media pendidikan tersebut. (dalam Munir, 2009) Pada dasarnya penggunaan komputer atau yang disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan pelajar secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Teknologi informasi menjadi populer sebagai media pengajaran karena teknologi informasi memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media

pengajaran lain. Dengan adanya teknologi informasi sebagai media pembelajaran, proses belajar mengajar akan dapat lebih berkualitas dan hasil belajar siswa akan maksimal.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Dengan multimedia interaktif, diharapkan mengatasi masalah tersebut karena tampilannya menggunakan efek animasi yang membuat tampilannya tidak bersifat monoton dan dapat menarik perhatian penggunanya. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Menurut Munadi (2012), Keuntungan menggunakan bahan ajar multimedia dibandingkan dengan media lain adalah “meningkatkan motivasi belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, interaktif, meningkatkan tingkat ingatan, serta lebih efisien dan efektif”. Pemanfaatan media ini akan menggeser proses pembelajaran yang membosankan bagi siswa menjadi proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini, maka guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka peneliti akan mengangkat penelitian dengan judul **Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif "ASEAN GO" Berbasis Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 41 Semarang.**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a. Masih ada siswa yang hasil belajarnya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- b. Teknik pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, sehingga siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- e. Kebanyakan media Pembelajaran mata pelajaran IPS masih berpusat pada guru, sehingga kreativitas dan kemampuan belajar mandiri peserta didik kurang terlatih.

## 1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran IPS uji kompetensi Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN.
- b. Penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan pengetahuan yang konkrit kepada siswa pada materi Kondisi geografis

negara-negara Asean serta menguji keefektifan media pembelajaran tersebut.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka pada penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?
- b. Seberapa besar tingkat efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada proses pembelajaran ?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian permasalahan yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengembangkan media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif “GO ASEAN” berbasis *Adobe Animate CC* untuk Kelas VIII
- b. Mengetahui keefektifan media pembelajaran aplikasi multimedia interaktif “GO ASEAN” berbasis *Adobe Animate CC* untuk Kelas VIII

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian mampu digunakan sebagai rujukan di bidang pendidikan terutama pengembangan media pembelajaran sehingga mampu memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga sebagai bentuk kontribusi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.



### 1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran dan acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan pokok permasalahan yang sama

2. Bagi pengguna

Hasil penelitian dan pengembangan ini guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif serta memberikan alternatif media dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi Letak Geografis Negara-negara ASEAN. Selain itu, dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang materi tersebut.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC* dan sebagai tempat untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh pada masa perkuliahan terhadap permasalahan yang harus dihadapi didunia nyata.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan diharapkan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC* dengan penyelesaian file dalam bentuk *.exe*, *apk* dan *.swf* dengan *action script 3.0*, *frame size 854 x 480px* dan *frame rate 24.00 fps*.

- b. Media pembelajaran disajikan menggunakan komputer minimum Intel® Pentium® 4 atau AMD Athlon® 64 dengan prosesor minimal 2GHz, Windows 7, RAM minimal 1 GB, *graphics card* 16-bit *color* dengan layar 1024 x 768 display
- c. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran dengan penyampaian kompetensi yang akan dicapai sebagai pendahuluan kemudian dilanjutkan materi hingga evaluasi pembelajaran.

### **1.8. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah bertujuan untuk mempertegas ruang lingkup serta memberikan arah yang jelas pada penelitian ini, maka istilah dalam penegasan istilah dibatasi sebagai berikut:

- a. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels & Richey, 2000: 32).
- b. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Arsyad, 2011: 4).
- c. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep mahasiswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajarkan secara konvensional. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif membantu mahasiswa untuk mengingat kembali konsep dasar yang pernah diterima sebelumnya

lebih baik dibandingkan pembelajaran secara konvensional. Hal ini ditunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada konsep-konsep dasar setiap materi antara yang belajar dengan multimedia interaktif dengan mahasiswa yang belajar secara konvensional (Gunawan, 2014).

- d. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten, dengan belajar yang berpusat pada siswa (Exline, 2004).
- e. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa, Heinich (1996) dalam Sutarno (2011).
- f. Dengan penelitian tentang multimedia interaktif menemukan bahwa bahwa peningkatan penguasaan konsep mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan kelompok belajar berciri kooperatif berbantuan multimedia interaktif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mengikuti yang mengikuti pembelajaran konvensional (Sutarno, 2012).

## BAB II

### KERANGKA TEORETIK DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1. Kerangka Teoretik

##### 2.1.1. Teknologi Pendidikan

##### 2.1.1.1. Definisi Teknologi Pendidikan

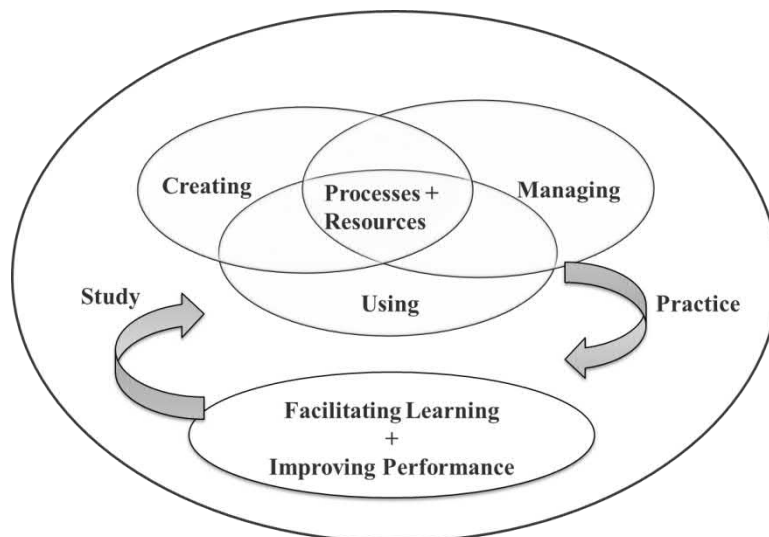
Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) dalam Miarso (2007: 131) teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu, karena dorongan untuk hidup lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera. Jadi, dengan kata lain teknologi telah ada sejak dulu meskipun istilah teknologi pada saat itu belum digunakan. Istilah teknologi berasal dari kata “*techne*” yang berarti cara dan “*logos*” yang berarti pengetahuan. Secara harfiah teknologi dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang cara. Pengetahuan teknologi sendiri adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat atau akal, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindera, dan otak manusia.

*Association for Educational Communication and Technology (AECT)*

([www.aect.org](http://www.aect.org), 2017) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut :

*educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management and implementation of learning and instructional processes and resources.*

Teknologi pendidikan menurut definisi AECT 2012 dalam Seels dan Richey (2000: 29) memiliki elemen seperti gambar 2.1 :



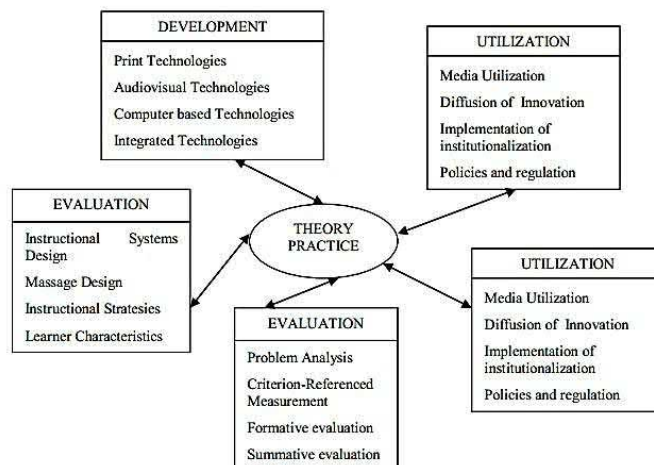
Gambar 2. 1 Elemen definisi Teknologi Pendidikan

Berdasarkan definisi tersebut maka teknologi pendidikan memiliki titik fokus dalam memfasilitasi praktik pembelajaran, caranya dengan menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Dengan demikian aktivitas utama dari bidang kajian teknologi pendidikan adalah (1) mengkreasi proses dan sumber belajar, (2) menggunakan proses dan sumber pembelajaran, dan (3) mengelola proses dan sumber pembelajaran, yang semuanya ditujukan untuk memfasilitasi pembelajaran (Subkhan, 2013: 13).

#### **2.1.1.2. Kawasan Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan dalam perkembangannya diuraikan menjadi lima kawasan/bidang garapan. Menurut Seels dan Richey (2000) dalam Warsita (2008: 21) kawasan teknologi pembelajaran terdiri dari kawasan desain, pengembangan,

pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Berikut ini bagan hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran menurut Seels dan Richey (2000: 29) :



Gambar 2. 2 Hubungan antar kawasan teknologi pembelajaran

Kawasan pertama teknologi pembelajaran yaitu kawasan desain atau perencanaan yang mencakup penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistemis dan sistematis. Dalam desain, proses ini merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan menciptakan strategi dan produk (Seels dan Richey, 2003: 32). Kawasan desain mencakup empat cakupan utama teori dan praktik yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Kawasan teknologi pembelajaran berikutnya yaitu pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels dan Richey, 2000: 32). Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media menggunakan teori yang mendukung. Kawasan ini mencakup teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia.

Kawasan berikutnya yaitu kawasan pemanfaatan di mana pemanfaatan sebagai tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan, dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Kawasan ini mencakup (1) pemanfaatan media, (2) difusi inovasi, (3) implementasi dan institusionalisasi, dan (4) kebijakan dan regulasi (Seels dan Richey, 2000: 50).

Kawasan teknologi pembelajaran selanjutnya yaitu pengelolaan. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi (Seels dan Richey, 2000: 54). Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan pemanfaatan media. Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.

Kawasan teknologi pembelajaran yang terakhir yaitu penilaian. Penilaian sendiri merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar yang mencakup analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif (Seels dan Richey, 2000: 57). Kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, proyek, dan produk.

## **2.1.2. Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1. Definisi Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. *AECT* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan/informasi. Di samping sebagai sistem penyampai, media sering diganti dengan kata mediator (Arsyad, 2015: 3).

Menurut Panen (2004) belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Dengan belajar, perilaku seorang individu dapat berubah seiring dengan pengalaman yang diperolehnya. Proses belajar seseorang sering disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran menurut Ruhimat, dkk (2011) merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Dalam konsep pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu (Muyaroah dan Fajartia, 2017: 80).

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2015: 4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pendidikan oleh *Commision on IntrucSIONal Technology* dalam Miarso (2007: 457) diartikan sebagai media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku teks dan papan tulis.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan isi materi



pembelajaran. Media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa sehingga siswa tidak hanya menangkap penjelasan dari guru saja tetapi juga dari media pembelajaran yang digunakan.

#### **2.1.2.2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai (2010) dalam Primasari dkk (2014: 50) media dalam pembelajaran berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar. Salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran dapat mempengaruhi pembelajaran peserta didik.

Menurut Sudjana (2010:2) manfaat media pembelajaran adalah (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran juga dapat bermanfaat bagi siswa antara lain: dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar; bahan pembelajaran, akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Najikhah., dkk, 2016).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat mempengaruhi kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### **2.1.2.3. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Dalam perkembangan teknologi, Arsyad (2011:29), mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok yaitu, (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran bergantung pada bentuk dan jenis media yang digunakan oleh guru dalam membantu menjelaskan pembelajaran.

#### 2.1.2.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran perlu diperhatikan.

Ali (2009) dalam Widodo dan Wahyudi (2019) menyatakan bahwa :

*“Good learning planning, well-designed learning strategies, and learning materials adapted to the level of cognitive understanding to be meaningless in learning if the media used is not appropriate. The success of learning is determined by two main components namely teaching methods and learning media”*

Pembelajaran sebagai cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa perlu menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Dalam Arsyad (2011: 75), beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. (3) praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana. (4) guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. (5) pengelompokan sasaran. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang,

kelompok kecil dan perorangan. (6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus hati-hati dan memperhatikan berbagai aspek, hal ini di ungkapkan oleh Sumantri dan Pratiwi (2015: 277) bahwa :

*“.....It should be selected carefully and precisely for the effective using. In addition, the selection of media should be developed in accordance with the objectives, conditions and limitations by considering the capabilities and characteristics of the media specifically.”*

Dari penjelasan di atas, kriteria pemilihan media pembelajaran didasarkan pada pembelajaran apa yang akan dibantu dengan media dalam hal ini adalah yang sesuai dan paling mendukung, sehingga nantinya siswa dapat terbantu dalam memahami pembelajaran yang dilaksanakan

#### **2.1.2.5. Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Pembuatan media pembelajaran yang harus dilakukan pertama kali adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, menurut Sadiman dalam Sukirman (2012:54) perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi, (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi.

Setelah proses perencanaan, tahap selanjutnya adalah penulisan naskah yang berisi tentang materi-materi instruksional yang kemudian disajikan kepada siswa. Sadiman dalam bukunya (2007: 116) naskah program media bermacam-macam. Tiap jenis media mempunyai bentuk naskah yang berbeda. Dalam menuliskan naskah semua informasi yang tidak akan disuarakan (dibaca bersuara) oleh pelaku harus ditulis dengan huruf besar, sedangkan narasi dan percakapan yang akan dibaca oleh pelaku ditulis dengan huruf kecil. Seperti halnya penulisan pada umumnya, penulisan naskah video juga dimulai dengan identifikasi topik atau gagasan. Dalam pengembangan intruksional, topik maupun gagasan dirumuskan dalam tujuan khusus kegiatan intruksional atau pembelajaran. Rangkaian kegiatan untuk mewujudkan topik atau gagasan menjadi program video dilakukan secara bertahap melalui pembuatan sinopsis, treatment, storyboard atau perangkat gambar bercerita, skrip atau naskah program dan skenario atau naskah produksi. Naskah merupakan persyaratan yang harus ada untuk suatu program yang terkontrol isi dan bentuk sajiannya.

Setelah tahap perencanaan dan penulisan naskah selanjutnya adalah proses produksi. Kegiatan produksi menurut Sadiman dalam Sukirman (2012: 77) adalah proses pengambilan gambar, merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukan musik dan FX, serta menyunting gambar dan suara supaya alur penyajiannya sesuai dengan naskah, menarik dan mudah diterima sasaran. Produksi media memiliki tingkat kerumitan yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lain.

Tahap setelah melalui proses perencanaan dan proses produksi yaitu evaluasi. Menurut Sadiman dalam Sukirman (2012: 79) ada dua macam bentuk evaluasi media yang dikenal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan evaluasi sumatif adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi tertentu. Tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dimulai dengan analisis pembelajaran kemudian, mendesain bagaimana media yang cocok dan dibutuhkan untuk pembelajaran, setelah itu mulai membuat media yang cocok kemudian diimplementasikan dan dievaluasi. Selanjutnya setelah dievaluasi dilakukan perbaikan kemudian diproduksi dalam jumlah besar untuk kebutuhan pembelajaran.

### **2.1.3. Multimedia**

#### **2.4.1. Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghartarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu (dalam Munir, 2009: 2).

Multimedia merupakan suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya. Menurut Gayeski (dalam Munir, 2009: 2) multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. (dalam jurnal GEA jurusan pendidikan geografi) Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis computer yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, gafis, foto, video, animasi, mudik, narasi, dan interaktivitas yang deprogram berdasarkan teori pembelajaran. Program ini sering disebut sebagai CAI (*Computer-Assisted Instruction*) atau CAL (*Computer-Assisted Learning*). Sedangkan Oblinger (dalam Munir, 2009: 2) mendefinisikan multimedia sebagai penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.

Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkan IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan adhapter card bagi PS/2. (dalam Suyanto, 2003) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, video, dan animasi. Multimedia digunakan karena memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah

menarik perhatian, karena manusia memiliki keterbatasan daya ingat, menarik alternatif dalam penyampaian pesan, diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi, meningkatkan kualitas penyampaian informasi, dan bersifat interaktif.

Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi masalah yang harus direvisi sebelum media pembelajaran dipublikasikan. Menurut Thorn dalam Sumardiono (2012) menyatakan beberapa kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- a. Kemudahan navigasi. Media pembelajaran interaktif harus dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam menjalankan media meskipun belum memiliki pengetahuan yang kompleks tentang media.
- b. Kandungan kognisi yang akurat dan relevan. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik yaitu adanya kandungan pengetahuan yang jelas dan dapat dimengerti pada tingkat atau level pendidikan.
- c. Presentasi informasi ialah yang digunakan untuk melihat isi dan program multimedia interaktif itu sendiri. Penyampain informasi seharusnya diberikan secara efisien, efektif, dan semenarik mungkin sehingga proses “transfer” ilmu melalui media tetap baik dan menyenangkan.
- d. Integrasi media. Dalam sebuah media, aspek pengetahuan dan keterampilan harus saling terintegrasi. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk bermain tetapi juga alat menstimulasi peserta didik membangun kognisi mereka secara teori dan praktik.



- e. Artistik dan Estetika. Untuk menumbuhkan minat peserta didik, program harus mempunyai tampilan yang menarik. Ukuran menarik menjadi aspek penting dalam media karena penampilan fisik media mempengaruhi ketertarikan dan minat peserta didik untuk terlibat dalam menikmati dan mempelajari informasi pada media tersebut.
- f. Fungsi keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik sehingga ketika selesai menjalankan sebuah program, mereka akan merasa telah belajar.

Menurut Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad (2014: 219), kriteria dalam *review* perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan kepada kualitas berikut:

- a. Kualitas isi dan tujuan, meliputi: Ketepatan, Kepentingan, Kelengkapan, Minat/perhatian, Kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional, meliputi: Memberikan kesempatan belajar, Kualitas memotivasi, Kualitas tes dan penilaiannya, Dapat memberi dampak bagi siswa, Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknik, meliputi: Keterbacaan, Mudah digunakan, Kualitas tampilan atau tayangan, Kualitas penanganan jawaban, Kualitas pengelolaan programnya, Kualitas pendokumentasiannya.

Sedangkan Wahono (2006) mengusulkan 3 aspek penilaian media pembelajaran, yaitu:

- a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak. Meliputi: Efektif dan Efisien, *Reliable* (handal), *Maintainable* (dapat dikelola dengan mudah), *Usability* (mudah

digunakan dan sederhana pengoperasiannya), Ketepatan pemilihan aplikasi/software, Kompabilitas (dapat diinstalasi/dijalankan di beberapa hardware dan software yang ada), Pemaketan media terpadu dan mudah, Dokumentasi program lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *Troubleshooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program), dan *Reusability* .

- b. Aspek Desain Pembelajaran. Meliputi: Kejelasan tujuan pembelajaran, Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, Cakupan & kedalaman tujuan pembelajaran, Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, Interaktivitas, Pemberian motivasi belajar, Kontekstualitas dan aktualitas, Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kedalaman materi, Kemudahan untuk dipahami, Sistematis, Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan, Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, Ketepatan alat evaluasi, dan Pemberian umpan balik.
- c. Aspek Komunikasi Visual. Meliputi: Komunikatif, Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan, Sederhana dan memikat, Audio (narasi, sound effect , backsound , dan musik), Visual( layout design , typography , dan warna), Media bergerak (animasi, movie ), *Layout interactive* (ikon navigasi).

Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kualitas media pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek desain tampilan, aspek

audio, aspek video, aspek animasi, aspek kemudahan penggunaan media, aspek kesesuaian materi, dan aspek kesesuaian bahasa.

#### **2.4.2. Jenis-jenis Multimedia**

(dalam Hofstetter, 2001:16) jenis-jenis multimedia diantaranya adalah multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linear, multimedia presentasi pembelajaran, multimedia pembelajaran mandiri, multimedia kits, *Hypermedia*, media interaktif, dan *Virtual Realists*.

##### **a. Multimedia interaktif**

Pada multimedia interaktif pemakai dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Contohnya game, CD interaktif, aplikasi program, dan sebagainya.

##### **b. Multimedia hiperaktif**

Pada multimedia hiperaktif terdapat struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan atau link dengan elemen-elemen multimedia yang ada, contohnya *website*, *mobile banking*, *WWW*, dan sebagainya.

##### **c. Multimedia linear**

Pemakai hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir, contohnya televisi, film, majalah, koran.

##### **d. Multimedia presentasi pembelajaran**

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya Microsoft Power Point.

**e. Multimedia pembelajaran mandiri**

Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* dan *tacit knowledge*, mengandung fitur assemen untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contohnya *Macromedia Authorware* atau *Adobe Animate CC*.

**f. Multimedia KITS**

Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran atau bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal. Contohnya adalah CD-ROM, *slide*, kaset audio, gambar diam, study cetak, transparansi *overhead*. Tujuan dari jenis multimedia ini adalah untuk presentasi di kelas.

**g. Hypermedia**

Dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual yang disimpan dalam komputer. contohnya adalah pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

**h. Media interaktif**

Sistem ini merupakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam visual, suara, dan bahan video disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif.

i. *Virtual Realistic*

Media yang dapat divisualisasikan tempat di dunia nyata. Media ini dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan mendalam, sangat visual, 3D lingkungan.

Suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria. Thorn (dalam Munir 2009: 219-220) mengajukan enam kriteria multimedia untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- a. Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan kemampuan yang kompleks tentang media .
- b. Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. Dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- c. Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri
- d. Kriteria keempat adalah integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- e. Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetia yang baik.
- f. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Kelebihan pembelajaran berbantuan komputer menurut Heinick dkk (1986) yang dikutip dalam Munir (2009: 90-91) adalah:

- a. Siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi.

- b. Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- c. Siswa menentukan kecapatan belajar dan memilih urutan kegiatan sesuai dengan kebutuhan.
- d. Membantu siswa yang memiliki kecapatan belajar lambat (*slow learner*) agar belajar efektif karena kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan.
- e. Memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*).
- f. Memberi umpan balik terhadap hasil belajar
- g. Member penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar siswa.
- h. Memeriksa dan member hasil belajar secara otomatis karena kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*).
- i. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).
- j. Menarik perhatian karena mampu mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*)
- k. Mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan yang nyata, sehingga dapat dilakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi.
- l. Mampu menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya karena kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer, sehingga dijadikan dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.
- m. Meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relative kecil.

Menurut Munir (2009: 214) multimedia mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara kelebihan itu adalah:

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- b. Multimedia memberikan kepada pembelajar dalam menentukan topik proses belajar
- c. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Menurut Setiawan (2012) Alasan penggunaan komputer dalam pembelajaran, antara lain:

- a. kemampuan komputer untuk menyajikan informasi dalam bentuk multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi) dan aspek interaktif,
- b. komputer dapat diprogram untuk melakukan perhitungan, memeriksa hasil tes dan memberikan umpan balik,
- c. teknologi internet memungkinkan bahan ajar dapat diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja yang terhubung ke internet.

#### **2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia**

Menurut Yudhi Munadi (2012), Ada beberapa kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

##### **2.4.3.1 Kelebihan multimedia interaktif yaitu:**

- a. Interaktif artinya Program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri),
- b. Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan,
- c. Meningkatkan motivasi belajar
- d. Memberikan umpan balik (respon)

- e. Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

#### **2.4.3.2 Kekurangan multimedia interaktif yaitu:**

- a. Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional
- b. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

## **2.2. Kerangka Berpikir**

Perkembangan yang sangat pesat di bidang teknologi dan informasi menuntut guru untuk bisa menyajikan pembelajaran yang efektif dan tidak cepat membuat siswa bosan.

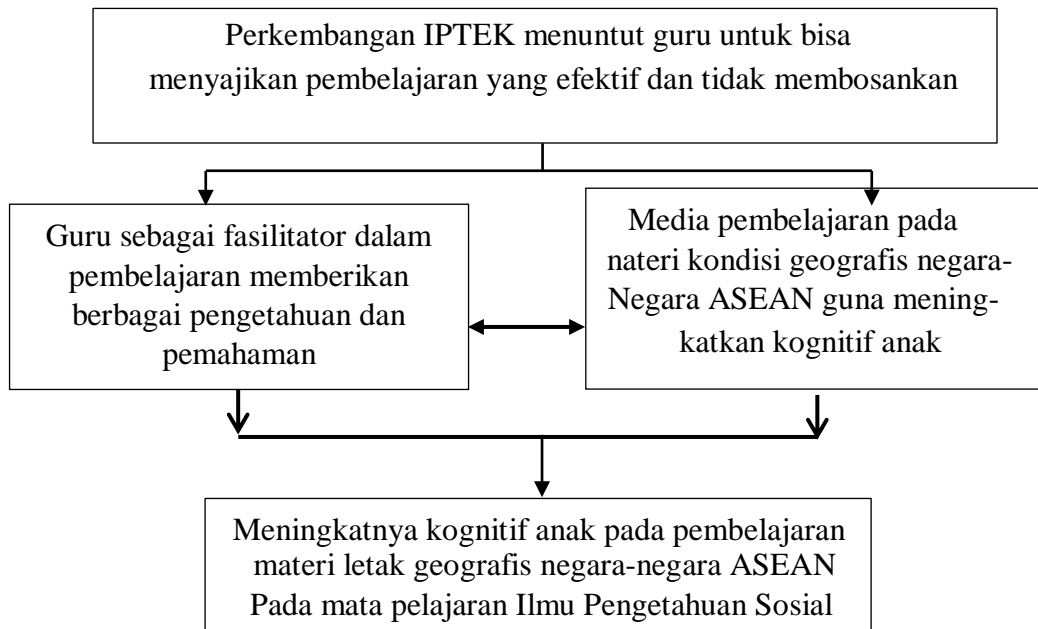
Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional. Kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga memenuhi kebutuhan disetiap proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Maka dari dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dan mampu meningkatkan minat dan motivasi anak disetiap proses pembelajaran, khususnya pada materi Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN.

Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk meningkatnya kognitif anak tentang pengetahuan pada materi kondisi geografis negara-negara ASEAN di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif siswa pada materi kondisi geografis negara-

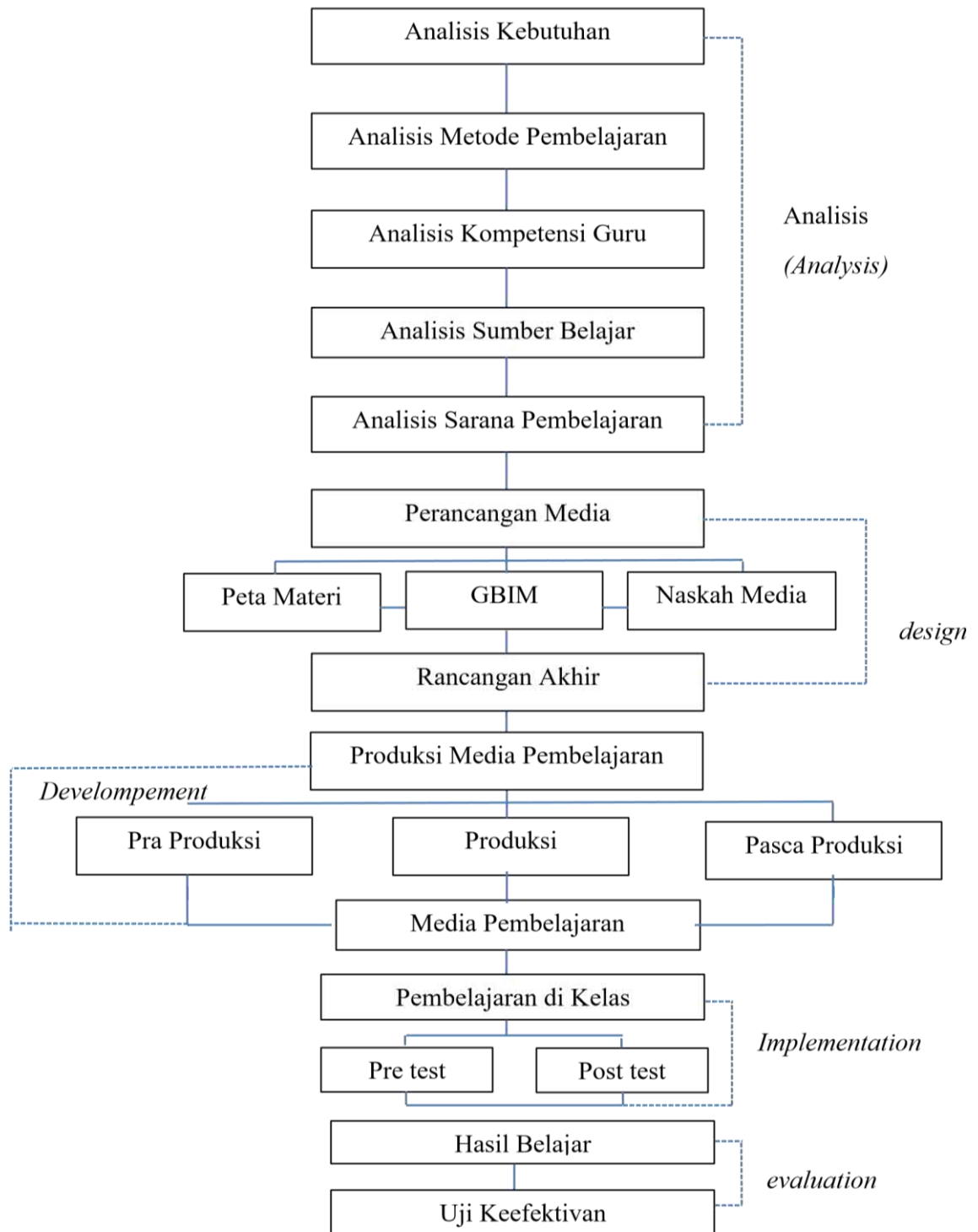


negara ASEAN pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dengan gambar 2.4 berikut :



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

### 2.3. Model Hipotetik



Gambar 2. 5 Model Hipotetik Modifikasi Model ADDIE oleh Molenda

## 2.5. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut media aplikasi multimedia interaktif “GO ASEAN” berbasis *Adobe Animate CC* secara efektif mampu meningkatkan kognitif siswa Kelas VIII di SMP Negeri 41 Semarang.

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran sedangkan sarana dan prasarana mendukung penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data, informasi, dan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Setelah media tersebut dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk penelitian.
- b. Media pembelajaran Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC* dikatakan efektif setelah dilakukan penelitian. Berdasarkan hasil uji *t-test one sampel* yang didapatkan menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 3.908 > t_{tabel} 2,473$ . Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa di Kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC* dinyatakan

efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 41 Semarang.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Peneliti merekomendasikan sebaiknya penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC* ini dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII pada materi kondisi geografis sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam Aplikasi Multimedia Interaktif “GO ASEAN” Berbasis *Adobe Animate CC*. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.
- b. Sebaiknya guru meluangkan waktu untuk mempersiapkan pembelajaran yang menarik sesuai dengan taraf perkembangan kognitifnya. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan, dan meningkatkan minat serta semangat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 2017. *The Definition and Terminology Committee*. Di akses melalui AECT.org: [www.aect.org](http://www.aect.org) pada tanggal 24 Januari 2019.
- Agung, A A Gede., dan Prawini, I G A Priyanitha. 2017. *Efektivitas Aktivitas Pembelajaran Mengomunikasikan Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Dimensi Proses Kognitif*. *International Journal of Elementary Education*. 1 (2) : 180-188. Di akses melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/10324> pada tanggal 18 Februari 2019.
- Aldoobie, Nada. 2015. *ADDIE Model*. *American International Journal of Contemporary Research*. 5 (6) : 68-72. Di akses melalui <http://www.aijernet.com/journal/index/969> pada tanggal 9 April 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Balan, Yohanes Adio., dkk. 2017. *Pengembangan Model Computer Based Test (CBT) Berbasis Adobe Flash untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (1): 3644. Di akses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/15574> pada tanggal 10 Juli 2019.
- Djamarah, Bahri, & Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Exline. (2004). *Workshop: Inquiry-based Learning*. [Tersedia Online] [http://www.thirteen.org/edonline/concept222class/inquiry/index\\_sub2.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept222class/inquiry/index_sub2.html). Tanggal Akses 19 Juli 2019.
- Gunawan, et al. (2014). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika dan Implikasinya Pada Penguasaan Konsep Mahasiswa*. *Jurnal Pijar MIPA*, Vol IX Nomor 1: 15 - 19
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal.: 18
- Hergenhahn, B.R., dan Olson, Matthew H. 2009. *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) press.
- Muyaroah, Siti., dan Fajartia, Mega. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (2) : 79 – 83. Di akses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336/9214> pada tanggal 10 April 2019.
- Najikhah, Fatikhah., dkk. 2016. Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies*. 4 (2) : 58-65. Di akses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/view/143307> pada tanggal 8 Maret 2019.
- Nugroho, Setyo Adi., dan Nugroho. 2016. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2) : 73-78. Di akses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/view/14310> pada tanggal 9 Maret 2019.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. 2010: *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Primasari, Rosita., dkk. 2014. Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan. *The Natural Science Education, Biology Education, Physics Education, and Chemistry Education Journal*. 6 (1) : 4966. Di akses melalui <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1101> pada tanggal 8 April 2019.
- Redja Mudyahardjo. 2002. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Satrio, Adrie., dan Gafur, Abdul. 2017. Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal*

- Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4 (1) : 1-12. Di akses melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10140> pada tanggal 8 Februari 2019.
- Seels, Barbara B., dan Richey, Rita C. 2000. *Instructional Technology, The Definition and Domains of the Field*. Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Raharjo, Yusufhadi Miarso. Jakarta: IPTPI dan LPTK.
- Setiawan, A. (2012). Pemanfaatan ICT untuk Pembelajaran Sains. Makalah disampaikan pada acara Workshop Pengembangan Media berbasis ICT, Mataram, 27 – 28 Januari 2012.
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana., dan Rifai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Sumardiono. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia Komunikasi Interaktif: Flowc h a r t C A I dan Strategi Instruksional. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. (Vol.16 No.3). Hlm. 2.
- Sumantri, Mohamad Syarif., dan Pratiwi, Nina. 2015. The Effect of Learning Media and Types of Personality on Elementary Student’s Mathematics Performance. *American Journal of Educational Research*. 3(3): 276-281. Di akses melalui <http://pubs.sciepub.com/education/3/3/4> pada tanggal 8 Februari 2019.
- Sutarno. 2012. *Pengunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Medan Magnet Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Generic Sains Mahasiswa*. *Jurnal Exacta*. Vol IX (1), 6066.
- Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran* . Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdanriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 19 Juli 2019 pukul 01:35 WIB
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watoni, Nurul., dkk. 2017. Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah



- Pertama. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 5 (1) : 42-48. Di akses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/view/14249> pada tanggal 9 April 2019.
- Widodo, Sri Adi., dan Wahyudi. 2019. Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 17 (1) : 154-160. Di akses melalui <https://www.tojet.net/artcles/v17i1/17115.pdf> pada tanggal 10 Februari 2019.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyawati, Ani., dan Prodjosantoso, Anti Kolonial. 2015. Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 1 (1) : 24-35. Di akses melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/4529> pada tanggal 8 Februari 2019.