



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X
SMA NEGERI 21 MAKASSAR**

**WAHYU PRATAMA PUTRA
1441040009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X
SMA NEGERI 21 MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

**WAHYU PRATAMA PUTRA
1441040009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Pratama Putra
Nim : 1441040009
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Negeri
21 Makassar”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 30 Januari 2020
Yang membuat pernyataan,

Wahyu Pratama Putra
1441040009

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“Setiap orang memiliki waktunya masing-masing untuk sukses, jangan terlalu cepat menyerah. Tetap percaya dengan kemampuan sendiri.”

(Wahyu Pratama Putra)

Karya ini diperuntukkan kepada :

Kedua orang tua tercinta,

Keluarga, sahabat, dan orang-orang yang aku sayangi.

ABSTRAK

Wahyu Pratama Putra. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Negeri 21 Makassar. Skripsi ini dibimbing Oleh Dr. Nurhikmah H, S.Pd, M.Si. dan Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana tahap Perencanaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar ? (2) Bagaimana tahap Desain multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar ? (3) Bagaimana tahap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar valid. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau dikenal *research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah model pengembangan Allesi dan Trolip yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Pada tahap Perencanaan telah dilakukan identifikasi kebutuhan . Dan dari hasil identifikasi yang di mana hasil identifikasi peserta didik pada kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran berada pada kualifikasi kurang, sedangkan untuk kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi baik. Dari hasil identifikasi kebutuhan peserta didik maka peneliti merancang multimedia pembelajaran interaktif.(2) Pada tahap desain, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu, pengembangan ide/gagasan yang bertujuan untuk menentukan objek atau gagasan, analisis tugas dan konsep disertai penyusunan *Flowchart* untuk memperlihatkan gambaran awal mengenai rancangan multimedia, dan terakhir membuat *story board*.(3) Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji *alpha* dan uji *beta*. pada uji alpha, multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan dari hasil validasi ahli isi/materi pembelajaran serta hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilakukan . Kemudian menunjukkan hasil yang praktis pada proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar dan hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi yang dilakukan pada uji beta.

Kata kunci : Multimedia pembelajaran interaktif, Perencanaan (*planning*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Uji *alpha*, Uji *beta*.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Negeri 21 Makassar”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Nurhikmah H, S.Pd, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan saran, bersedia meluangkan waktu, memberikan nasehat dan bimbingan dengan penuh kesabaran yang tak ternilai harganya, dan Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MT selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.

3. Dr. Mustafa, M.Si. selaku PD I, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si. selaku PD II, dan Dr. H.Ansar, M.Pd. selaku PD III yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
4. Dr. H. Abdul Haling, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
5. Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si. selaku validator ahli media pembelajaran dan Dr, Supriadi Torro, S.Pd., M.Si. selaku validator ahli isi atau materi media pembelajaran yang telah membantu dan membimbing dalam pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
7. Kepala Sekolah Andi Ernawati, S.Pd., M.Pd., Ph.D. beserta guru-guru dan seluruh siswa SMA Negeri 21 Makassar atas pengertiannya yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada keempat orang tua tercinta Bapak Ardi dan Ibu Hj.Adriani , dan Bapak H.Naharuddin dan Ibu Harnita yang tak pernah lelah untuk merawat, membesarkan, menyayangi, mendidik dengan sabar, mengingatkan dan memotivasi penulis hingga detik ini.
9. Kepada adik Arya reski, Muh.restu, dan Muh.Afif yang telah memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis.

10. Kepada kakanda dan adinda Teknologi Pendidikan yang selalu memberikan nasehat, bantuan, dukungan, dan motivasi selama ini.
11. Kepada Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2014 “Inspirator” atas dorongan dan bantuannya kepada penulis.
12. Kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Rasa hormat dan terimakasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis. Aamiin

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, semoga skripsi ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk menuju ke arah yang baru.

Makassar, 30 Januari 2020

PENULIS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SRIPSI	iv
MOTTO DAN PERUNTUKKAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Manfaat Media Pembelajaran	13
4. Pemilihan Media Pembelajaran	16

5. Multimedia Interaktif	17
6. Komponen Multimedia	18
7. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	20
8. Manfaat Multimedia dalam pembelajaran	21
9. <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	22
10. Mata Pelajaran Sosiologi	24
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir	30
BAB III. METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Tahap –Tahap Pengembangan	33
C. Lokasi Penelitian	35
D. Subjek dan Objek Penelitian	36
E. Definisi Operasional	37
F. Jenis Data	37
G. Instrumen Penelitian	38
H. Teknik pengumpulan data	39
I. Teknik Analisis data	39
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Pengembangan	42
1. Tahap Perencanaan multimedia pembelajaran interaktif	42
2. Tahap Desain multimedia pembelajaran interaktif	46
3. Tahap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif	49

B. Pembahasan	55
1. Hasil penelitian yang dicapai	58
2. Spesifikasi produk yang dihasilkan	59
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
RIWAYAT HIDUP	142

DAFTAR TABEL

1.	2.1.	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Sosiologi SMA Kurikulum 2013 Kelas X	25
2.	3.1.	Tabel Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	41
3.	4.1.	Uraian identifikasi kebutuhan peserta didik proses pembelajaran Sosiologi.	43
4.	4.2.	Hasil identifikasi kebutuhan Multimedia pembelajaran interaktif.	44
5.	4.3.	Hasil identifikasi materi kebutuhan belajar Mata Pelajaran Sosiologi kelas X IPS 3 pokok bahasan penyimpangan sosial dan pengendalian sosial.	45
6.	4.4.	Contoh <i>Storyboard</i>	48
7.	4.5.	Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap multimedia interaktif.	50
8.	4.6.	Hasil revisi ahli media pembelajaran	51
9.	4.7.	Hasil validasi oleh ahli isi/materi pembelajaran terhadap Multimedia Interaktif.	52
10.	4.8.	Hasil revisi ahli isi/materi pembelajaran.	54
11.	4.9.	Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil	55
12.	4.10.	Hasil angket penilaian uji coba kelompok besar	56
13.	4.11.	Hasil angket tanggapan guru Mata Pelajaran Sosiologi	57

DAFTAR GAMBAR

1.	2.1	Kerangka Pikir Penelitian	31
2.	3.1	Langkah-Langkah Pengembangan Alessi dan Trollip	33
3.	4.1	Flipchart Program Multimedia Pembelajaran Interaktif	47

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Hasil angket indentifikasi kebutuhan siswa	68
2. Lampiran 2. Hasil analisis kebutuhan siswa proses pembelajaran Mata pelajaran Sosiologi.	77
3. Lampiran 3. Hasil analisis kebutuhan Multimedia pembelajaran interaktif	78
4. Lampiran 4. Hasil analisis materi kebutuhan belajar mata pelajaran Sosiologi kelas X IPS 3 pokok pembahasan penyimpangan sosial dan pengendalian sosial.	79
5. Lampiran 5. Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil	80
6. Lampiran 6. Hasil angket penilaian uji coba kelompok besar	81
7. Lampiran 7. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	82
8. Lampiran 8. <i>Storyboard</i>	95
9. Lampiran 9. Tutorial singkat <i>Adobe flash professional CS6</i>	100
10. Lampiran 10. Hasil uji ahli media pembelajaran	114
11. Lampiran 11. Hasil uji ahli isi atau materi	116
12. Lampiran 12. Hasil uji coba kelompok kecil	118
13. Lampiran 13. Hasil uji coba kelompok besar	124
14. Lampiran 14. Tanggapan guru mata pelajaran	130
15. Lampiran 15. Persuratan	133
16. Lampiran 16. Foto-foto kegiatan penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persoalan yang dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring teknologi informasi yang semakin canggih, sumber daya manusia yang dapat merespon perkembangan teknologi sangat diperlukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya.

Kondisi bangsa di masa datang, sangat dipengaruhi oleh pola berfikir masyarakatnya yang terbentuk melalui suatu proses pendidikan. Proses pendidikan yang terarah akan membawa bangsa ini menuju peradaban yang lebih baik. Sebaliknya proses pendidikan yang tidak terarah, hanya akan menyita waktu, tenaga, serta dana tanpa ada hasil. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Menurut Tirtaraharja & Sulo (2010: 83) mengemukakan bahwa:

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini, upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu, oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosial kultur tersebut.

Sukses tidaknya pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor penting adalah kurikulum. Kurikulum saat ini yang dianut di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum yang sudah ada sebelumnya, baik kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004, maupun kurikulum satuan pendidikan pada tahun 2006, hanya saja yang menjadi titik tekan kurikulum 2013 ini adanya peningkatan dan keseimbangan soft skill dan hard skill yang meliputi aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Selain itu, pembelajaran lebih bersifat tematik integrative dalam semua mata pelajaran, dengan demikian dapat dipahami bahwa kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skill dan hard skill yang berupa sikap, ketrampilan, dan pengetahuan.

Hal tersebut juga tercantum dalam PERMENDIKBUD No.69 tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA yaitu :

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut: (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama; (2) pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber / media lainnya); (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet); (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains); (5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim); (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; (7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (users) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal

(monodiscipline) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (multidisciplines); dan (9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Menciptakan siswa yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan . Selain faktor penting seperti kurikulum, menyiapkan siswa yang memiliki keterampilan baik diperlukan tenaga pendidik atau guru yang baik pula. Guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini kemampuan guru akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana prosesnya tersebut dapat terlaksana secara maksimal. Hal tersebut terdapat dalam PERMENDIKBUD No. 22 tahun 2016 berbunyi,

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru dituntut

mengetahui secara tepat posisi pengetahuan peserta didik pada awal (sebelumnya) mengikuti pelajaran tersebut. Selanjutnya berdasarkan media yang dipilihnya guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan secara efektif.

Menurut Hamalik dalam Sumantri (2015 : 303) :

Guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran, yang meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk beluk proses belajar, (d) hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran, (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, (g) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran, (h) media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, dan (i) usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan , Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2014: 19)

Mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis.

Menggunakan media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Pengalaman pembelajaran seperti itu menumbuhkan pemikiran baru bagaimana merancang sebuah pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 21 Makassar, terdapat beberapa guru yang mengajar masih menggunakan media yang kurang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, sebab penyampaian materi bersifat satu arah dan mengutamakan buku cetak, sehingga materi yang disampaikan hanya yang berjenis grafis (cetak dan gambar). Karakteristik siswa usia 16-18 tahun lebih interaktif jika menggunakan media berbasis komputer, hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No.22 tahun 2016 tentang, pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Standar kompetensi dalam kurikulum 2013 , menyatakan bahwa mata pelajaran sosiologi menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sosial. Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok dalam masyarakat, akan menyenangkan dan menarik sekali ketika kita mempelajari diri kita sendiri dalam berinteraksi di dalam masyarakat, apalagi

karakteristik materi sosiologi yang membahas tentang Penyimpangan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga akan lebih menarik dan komunikatif jika menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan *software adobe flash professional CS6* dimana pada *software* ini tidak hanya menampilkan materi tapi juga video dan dapat memberikan evaluasi langsung kepada peserta didik. Sekolah tersebut juga sudah dilengkapi berbagai fasilitas seperti ruangan multimedia telah tersedia. Namun fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal, hanya beberapa mata pelajaran yang sudah memanfaatkan fasilitas tersebut.

Peneliti ingin memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sosiologi sebagai bentuk penerapan perkembangan IPTEK di bidang pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan dengan Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran Sosiologi. Menurut Munir dalam Endrayanti, dyah, Dkk (2014: 3) Menyatakan bahwa “Multimedia dapat memberikan nuansa baru dalam pemerolehan informasi. Multimedia bukan hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video”.

Berdasarkan pertimbangan yang dikemukakan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sosiologi di kelas X SMA Negeri 21 Makassar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tahap Perencanaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar ?
2. Bagaimana tahap Desain multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar ?
3. Bagaimana tahap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar yang valid dan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui tahap perencanaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar.
2. Mengetahui tahap desain multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar.

3. Mengetahui tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi sebagai salah satu sumber belajar di SMAN 21 Makassar yang valid dan praktis.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang valid dan praktis pada kelas X SMA semester 1.
2. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan yaitu materi penyimpangan dan pengendalian sosial kelas X semester 1
3. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media presentasi guru dan sebagai media pembelajaran mandiri siswa.
4. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilengkapi beberapa tombol yang dapat memudahkan user, baik dalam mengakses materi maupun soal latihan dan evaluasi akhir pada multimedia.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Sosiologi yang menarik dalam upaya

meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian ini :

a) Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi Guru adalah agar Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

b) Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah agar peserta didik mampu untuk dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif. Disamping itu peserta didik diharapkan lebih antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

c) Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran interaktif.

d) Bagi peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang dianggap mampu menyampaikan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi secara . praktis dalam sebuah proses pembelajaran . Senada dengan itu dalam Falahuddin (2014 : 1) :

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Dalam pengertian ini guru, buku teks, masyarakat dan lingkungan sekolah merupakan suatu media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. Media pembelajaran menurut Miarso dalam

Sumantri (2015: 303) mendefinisikan “media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa”, yang artinya dengan adanya media dapat lebih merangsang atau meningkatkan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Kemudian senada dengan itu menurut Sanjaya (2012: 6) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Sedangkan dari pandangan ilmu komunikasi seperti yang di kemukakan oleh Cangara (2007: 123) “Media adalah alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak”.

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi yang mengandung tujuan instruksional kepada penerima pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran juga digunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau digunakan untuk menanamkan keterampilan tertentu.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting dalam metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran

yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Adapun Levie & Lentz dalam Arsyad (2014:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- (1).Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk konsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2).Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. (3).Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4).Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami konteks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks mengingatnya kembali.

Fungsi media menurut Derek Rowntree dalam Karim, (2007: 9) didalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pendidikan adalah sebagai berikut: "(1). Membangkitkan motivasi belajar, (2). Mengulang apa yang telah dipelajari, (3).

Menyediakan stimulus belajar, (4). Mengaktifkan respon murid, (5). Memberikan feedback dengan segera, (6). Menggalakkan latihan yang serasi”.

Sedangkan menurut Edgar Dale, Finn dan Hobar dalam Karim, (2007: 9) fungsi media yaitu:

- (1). Memberikan pengalaman kongkrit bagi pemikiran yang abstrak,
- (2). Mempertinggi perhatian murid,
- (3). Memberikan realitas, mendorong self actifity,
- (4). Memberikan hasil belajar permanent,
- (5). Menambah perbendaharaan bahasa,
- (6). Memberikan pengalaman lain yang sukar diperoleh dengan cara lain.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa nilai praktis yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- b. Stimulus (rangsangan) untuk belajar selalu ada tersedia terutama jika media yang digunakan bervariasi;
- c. Peserta didik lebih aktif dalam memberikan respon selama kegiatan belajar mengajar berlangsung;
- d. Mengatasi keterbatasan segi waktu;
- e. Mengatasi keterbatasan dilokasi ruang kelas.

3. Manfaat media pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012) Perolehan pengetahuan peserta didik yang digambarkan oleh Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya peserta didik mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal

semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi dari peserta didik. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman peserta didik menjadi lebih kongkret dan pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan peserta didik dengan kondisi yang sebenarnya.

Hal lain penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang diajar berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Bukan sesuatu yang mudah sebab bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin untuk dipelajari secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu pentingnya peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar dikelas. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih kongkret. Memperhatikan penjelasan tersebut, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu;
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu;
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

(a). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Arsyad (2014: 28)

merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

(1). Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2). Memperbesar perhatian siswa, (3). Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan, (4). Belajar oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, (5). Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (6). Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup, (7). Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan siswa, (8). Memberikan pengalaman siswa yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar di kelas dan hasil belajar;
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar;

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Heinich, dan kawan-kawan dalam Arsyad (2014) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah “ASSURE”. (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*) model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menganalisis karakteristik peserta didik;
- b. Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran;
- c. Memilih memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat;
- d. Menggunakan materi dan media;
- e. Meminta tanggapan dari peserta didik;
- f. Mengevaluasi proses belajar.

Profesor Ely dalam kuliahnya di Fakultas Sarjana IKIP Malang dalam Sadiman dkk (2012: 85) mengatakan bahwa “Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem

instruksional secara keseluruhan”. Karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, dan sumber juga perlu dipertimbangkan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemilihan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dikelas maka diperlukan suatu perencanaan yang baik agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

5. Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak, bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.

Menurut Sanjaya (2012: 219) “Pembelajaran melalui multimedia menggunakan bermacam media seperti teks, gambar (foto), animasi, film (video), audio dan lain sebagainya yang digunakan secara bersamaan”. Sedangkan Menurut Robin dan Linda dalam Darmawan (2011 : 32) Menyebutkan bahwa “Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video”. Lebih lanjut, Menurut Hosteder dalam Darmawan (2011: 32) Menyebutkan bahwa :

Multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video, dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Pengertian interaktif sendiri terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya. Menurut (Harto, 2008: 3) :

Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan 2 arah/timbal balik antara *software*/aplikasi dengan *user*nya.

Dalam pembelajaran, multimedia dapat dikemas secara interaktif sehingga senada dengan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan dan memiliki timbal balik antara pengguna dan media yang melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung yang didalamnya terdapat suatu proses pemberdayaan untuk mengendalikan lingkungan belajar.

6. Komponen Multimedia

Multimedia dan perangkat elektronik dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas belajar. Multimedia memberikan perubahan proses komunikasi, misalnya dalam hal mengirim dan menerima informasi karena adanya elemen-elemen dan komponen interaktif dalam

multimedia sehingga dalam proses pembelajaran semua indera pada peserta didik dapat difungsikan

Menurut Munir (2012) Multimedia memiliki 6 elemen atau komponen, yaitu teks, grafik, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas. Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk kalimat untuk menjelaskan informasi atau materi pelajaran yang dapat dipahami oleh pembacanya; grafik adalah penyajian dalam bentuk gambar yang cocok untuk peserta didik yang berorientasi pada objek yang berbentuk visual (*visual oriented*); gambar adalah penyampaian informasi berupa objek visual dalam berbagai bentuk; video adalah penyajian dalam bentuk visual bergerak yang memberikan simulasi atau berupa gambaran kenyataan suatu peristiwa; animasi adalah kolaborasi antara teks, grafik, dan audio menjadi suatu objek yang bergerak; audio adalah penyajian informasi dalam bentuk suara, musik, narasi dan sebagainya dalam bentuk digital; interaktifitas adalah elemen yang ditampilkan sepenuhnya oleh perangkat komputer.

Menurut Rusman, Kurniawan, & Riyana (2012:72) diambil pemahaman bahwa terdapat 4 komponen penting multimedia, yaitu :

- (1) adanya komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita.
- (2) Adanya link yang menghubungkan kita dengan informasi.
- (3) Adanya alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- (4) Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Demikian komponen multimedia mengkombinasikan seluruh indera peserta didik sehingga mendukung keberhasilan dalam proses belajar. Dari uraian tersebut

teknologi multimedia pembelajaran merangkum berbagai media dalam satu *software* dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif.

7. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Karakteristik multimedia dapat diidentifikasi dalam penggunaannya untuk keperluan pendidikan. Kita dapat melihat keistimewaan yang dimiliki dibanding media yang lain. Menurut Munir (2013:24-25) keistimewaan multimedia untuk keperluan pembelajaran, yaitu:

- (a) Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer
- (b) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital.
- (c) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- (d) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran.
- (e) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran multimedia kita dapat melihat perbedaan yang jelas karena telah mampu memberikan berbagai ciri dan prinsip sehingga sebuah pembelajaran dapat dikatakan menggunakan multimedia, jika didalamnya terdapat karakteristik tertentu pada pembelajaran multimedia. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari presentasi yang ditampilkan yaitu dengan menggabungkan seluruh media dalam proses pembelajaran. Penggabungan media yang dimaksudkan adalah kombinasi media computer, video, audio, gambar, teks, dan animasi menjadi satu *link* dalam satu perangkat presentasi digital interaktif. Dengan demikian multimedia memiliki kemampuan mengaktifkan seluruh panca indera peserta didik

Menurut Darmawan (2012:55) karakteristik multimedia pembelajaran antara lain, yaitu :

(a) Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.(b) Beragam media dalam penggunaannya.(c) Memiliki kekuatan Bahasa warna, dan Bahasa resolusi objek. (d) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.(e) Respons pembelajaran, dan penguatan bervariasi.(f) Mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.(g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual. (h) Dapat digunakan secara offline maupun online.

Pada karakteristik multimedia pembelajaran tersebut diatas, pembelajaran multimedia harus interaktif maka dari itu seorang pendidik harus memiliki pemahaman bahwa multimedia harus kaya akan proses interaktif dan diharapkan dapat memaknai multimedia pembelajaran dengan benar.

8. Manfaat Multimedia dalam pembelajaran

Multimedia menjadi solusi dalam meningkatkan proses belajar. Multimedia memberikan nuansa baru dalam pembelajaran karena memadukan semua fungsi indera peserta didik untuk memahami pelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran, khususnya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif oleh pendidik meski tidak menjadi keharusan untuk selalu digunakan. Namun sebaiknya digunakan untuk pembelajaran .

Menurut Munir (2013:150-151) manfaat multimedia dalam pembelajaran antara lain, yaitu :

(a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).(b) Memberikan pengalaman nyata atau langsung.(c) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.(d) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.(e) Menarik perhatian peserta didik.(f) Membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.(g) Materi pembelajaran

lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.(h) Mempermudah dan mepercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.(i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

Menurut Darmawan (2012:55-56) mengemukakan bahwa “Pembelajaran Interaktif mampu meningkatkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena multimedia menampilkan teks, gambar, suara, dan animasi”. Dari beberapa kutipan di tersebut dijelaskan bahwa multimedia memiliki manfaat lebih dibanding media yang lain. Seperti pada penjelasan sebelumnya multimedia mampu mengaktifkan lebih banyak fungsi indera peserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menjangkau peserta didik yang memiliki karakteristik dan cara belajar yang berbeda sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi interaktif. Selain itu, penggunaan pembelajaran berbasis multimedia memudahkan umpan balik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran karena mampu menjangkau semua panca indera dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik belajar secara individu, kelompok maupun klasikal tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

9. Adobe Flash Professional CS6

Software Adobe Flash Professional CS6 dalam perkembangannya semula adalah *Macromedia Flash 8* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat animasi, game, *website*, media presentasi, media pembelajaran, dan lain sebagainya (Haeruddin, 2017). *Adobe Flash Professional CS6* mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam

menampilkan multimedia, gabungan grafis, teks, animasi, dan suara. Subayani dalam Pratiwi (2016: 9) mengungkapkan banyak keunggulan dalam penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* yang tidak dimiliki oleh program komputer lain diantaranya adalah sebagai berikut:

(a) ukuran file kecil, mempunyai kemampuan membuat animasi secara *streaming*; (b) dapat membuat film kartun dan aplikasi *web interaktif* yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah film; (c) memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui form; (d) mampu membuat tombol *interaktif* dengan sebuah *movie* atau objek lain; (e) mampu membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*; (f) mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain; (g) mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan; (h) dapat dikonversi dan dipublikasi (*publish*) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe, mov*).

Adobe Flash Professional CS6 dapat dengan mudah menggabungkan beberapa simbol dan urutan animasi menjadi lembaran *stage* tunggal dan dioptimalkan untuk alur kerja yang lebih baik.

Kelebihan *Adobe Flash Professional CS6* yang tidak dimiliki oleh program komputer lain juga diungkapkan oleh Haeruddin (2017: 7) yakni:

(1) Animasi dan gambar yang dihasilkan sangat konsisten dan fleksibel untuk ukuran dan resolusi layar berapapun pada monitor, (2) kualitas gambar terjaga, (3) waktu kemunculan (*loading time*) program relatif cepat, (4) program yang dihasilkan interaktif, (5) mudah dalam membuat animasi, (6) dapat diintegrasikan dengan beberapa program lain, (7) dapat mengimpor hampir semua gambar dan *file-file* audio sehingga lebih hidup, (8) hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah *publish*), (9) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti, *.avi, .gif, .mov, .exe*, dan format yang lainnya, (10) dapat dimanfaatkan untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, media pembelajaran dan lain sebagainya.

Selain kelebihan yang telah diungkapkan, Haeruddin (2017) juga mengungkapkan kekurangan *Adobe Flash Professional CS6* yang harus diperhatikan oleh pengguna, antara lain: (1) pengguna harus mengetahui *script* yang digunakan dalam *Adobe Flash Professional CS6*, (2) perlu banyak referensi, seperti buku dan video tutorial, (3) kurang dalam 3D (pembuatan 3D sangat sulit).

10. Mata Pelajaran Sosiologi

Kurikulum 2013 khususnya untuk jenjang SMA/MA dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar berdasarkan minat mereka. Struktur kurikulum memperkenankan peserta didik melakukan pilihan dalam bentuk pilihan Kelompok Peminatan, pilihan Lintas Minat, dan/atau pilihan Pendalaman Minat. Kelompok Peminatan terdiri atas Peminatan Matematika dan Sains, Peminatan Sosial, dan Peminatan Bahasa. Sejak kelas X peserta didik sudah harus memilih kelompok peminatan yang akan dimasuki. Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Sosiologi masuk dalam kelompok mata pelajaran peminatan. Artinya, jika sejak kelas X (di mana peserta didik memulai pendidikan di tingkat SMA) tidak mengambil peminatan sosial, maka siswa tersebut tidak akan mempelajari Sosiologi selama menempuh pendidikan di jenjang SMA, karena Sosiologi termasuk dalam kelompok peminatan sosial.

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA Negeri 21 MAKASSAR, yang termasuk dalam tumpuan ilmu pengetahuan sosial (IPS), ilmu sosial berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Sorokin dalam Mahmud (2012: 11) bahwa sosiologi adalah “ilmu yang mempelajari: (a) hubungan dan pengaruh timbal balik antara beragam gejala

sosial; (b) hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala nonsosial; (c) ciri-ciri umum semua jenis gejala sosial”.

Hubungan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik memberikan pemahaman bagaimana menjalin interaksi yang baik serta bagaimana menyelesaikan setiap masalah-masalah sosial yang terjadi didalam masyarakat.

Standar kompetensi dalam kurikulum pembelajaran sosiologi menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sosial. Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok dalam masyarakat, akan menyenangkan dan menarik sekali ketika kita mempelajari diri kita sendiri dalam berinteraksi di dalam masyarakat. Pelajaran sosiologi mengkaji berbagai macam gejala sosial, struktur kemasyarakatan maupun proses berlangsungnya kehidupan bermasyarakat. Adapun berikut Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) pada mata pelajaran Sosiologi.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Sosiologi SMA Kurikulum 2013 Kelas X

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Memperdalam nilai agama yang dianutnya dan menghormati agama lain.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai	2.1. Mensyukuri keberadaan diri dan keberagaman sosial sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa. 2.2. Merespon secara positif berbagai gejala sosial di lingkungan sekitar.

permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- | | |
|---|--|
| <p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> | <p>3.1. Mendeskripsikan fungsi Sosiologi dalam mengkaji berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat</p> <p>3.2. Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok</p> <p>3.3. Menganalisis berbagai gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial di masyarakat.</p> <p>3.4. Menerapkan metode-metode penelitian sosial untuk memahami berbagai gejala sosial.</p> |
|---|--|
-

- | | |
|---|---|
| <p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri,</p> | <p>4.1. Melakukan kajian, diskusi dan menyimpulkan fungsi Sosiologi dalam memahami berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat.</p> |
|---|---|
-

dan mampu menggunakan metoda
sesuai kaidah keilmuan.

4.2. Melakukan kajian, diskusi, dan menyimpulkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok.

4.3. Melakukan kajian, diskusi dan mengaitkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk mengenali berbagai gejala sosial dalam memahami hubungan sosial di masyarakat.

4.4. Menyusun rancangan, melaksanakan dan menyusun laporan penelitian sederhana serta mengkomunikasikannya dalam bentuk tulisan, lisan dan audio-visual.

Pelajaran sosiologi akan dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan ketika materi pelajaran diajarkan dengan cara yang menyenangkan, Pelajaran yang pada hakikatnya sangat menarik untuk dipelajari dan diikuti penyampaian materi yang menarik akan membuat peserta didik senang dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Perasaan senang atau tidaknya peserta didik pada suatu mata pelajaran juga ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu perlu dipahami

bagaimana cara dan proses suatu pelajaran dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

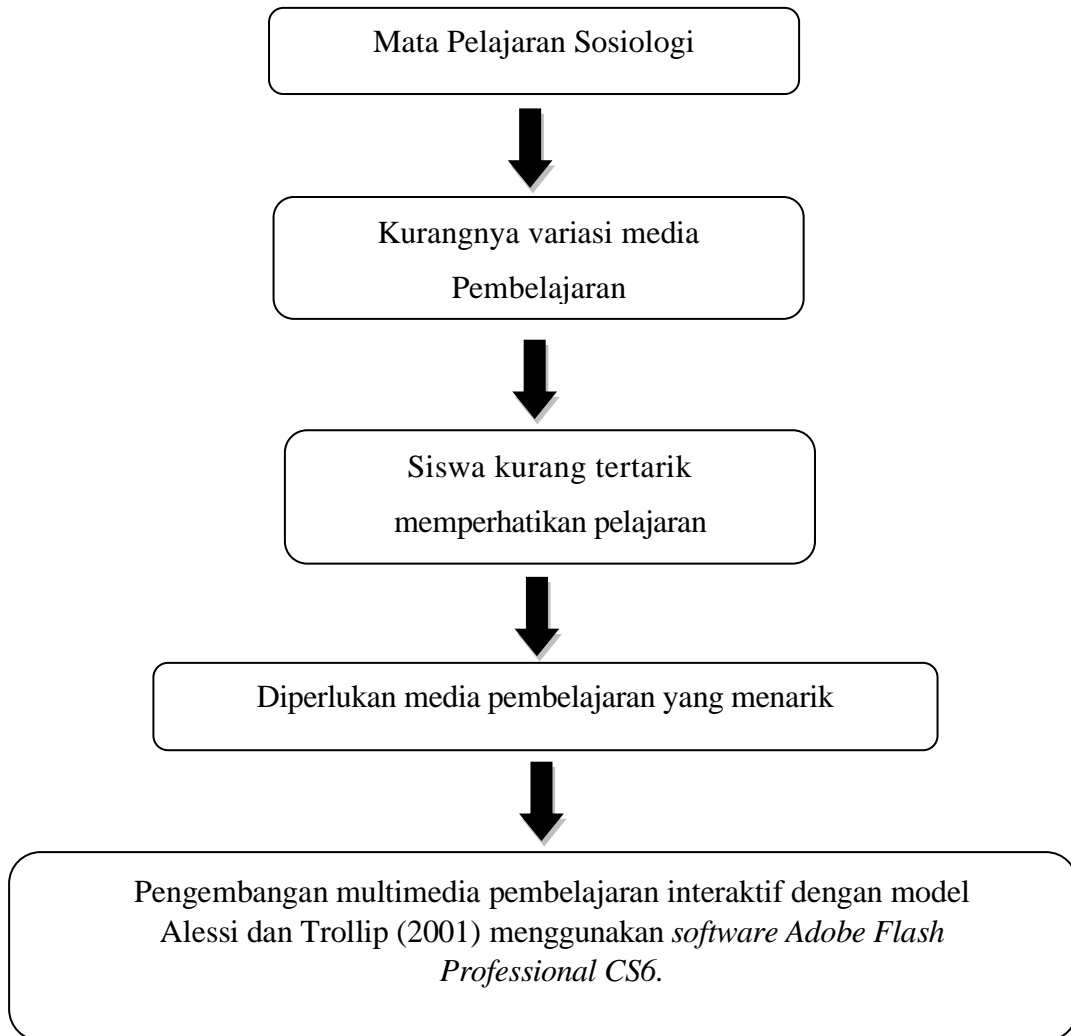
1. Nurul Anggraeni pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen” hasil penelitian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,54 dengan kategori "sangat baik"; hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,20 dengan kategori "sangat baik", dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,21 dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian, Multimedia pembelajaran interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian Nurul Anggraeni dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Perbedaan terletak pada model pengembangan yang diterapkan dan aplikasi yang digunakan penelitian Nurul Anggraeni menggunakan model pengembangan ADDIE dan aplikasi yang digunakan adalah *Adobe flash CS5* sedangkan penelitian ini menggunakan model Alessi dan Trollip serta aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Flash Professional CS6*.

2. Dian Cahyo pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik Di Smk N 1 Pleret”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ahli materi terdiri dari 20 aspek penilaian termasuk kedalam kategori baik sebesar 76,0%, untuk penilaian oleh ahli media dilihat dari aspek tampilan media dan pemrograman diperoleh rata-rata penilaian sebesar 87,4% dalam kategori sangat baik. Penilaian kualitas oleh guru ekonomi termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 80%. Mayoritas hasil tanggapan siswa yang termasuk dalam kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran bentuk Macromedia Flash untuk materi pasar barang dalam proses pembelajaran sebesar 81,43%. Persamaan penelitian Dian Cahyo dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Perbedaan terletak pada model pengembangan yang diterapkan dan aplikasi yang digunakan penelitian Dian Cahyo menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dan aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash* sedangkan penelitian ini menggunakan model Alessi dan Trollip serta aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Flash Professional CS6*.
3. Selain itu, penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Sella Mawarni pada tahun 2016 dengan judul penelitiannya adalah “Pengembangan *Digital Book* Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan”. Peneliti menjadikan penelitian ini sebagai referensi dikarenakan model yang digunakan sama dengan peneliti.

C. Kerangka Pikir

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas serta memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pelajaran kepada peserta didik serta memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Sebagian besar lembaga sekolah telah memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sumber daya manusia serta terampil dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya kemudian muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. Untuk lebih jelasnya dalam memahami pembahasan dalam penelitian ini maka peneliti menggambarkan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan (R & D) yaitu penelitian yang bermaksud menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2005: 164) berpendapat bahwa “Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Sedangkan menurut Gay, Mills, & Airasian dalam Emzir (2014: 263) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan yaitu “bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah”.

Adapun model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip dalam Mawarni dan Muhtadi (2017) karena model ini sesuai dengan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan terdiri dari tahapan yang relatif sederhana serta memiliki sub komponen yang dijelaskan secara detail. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan media interaktif sebab model ini membahas secara khusus setiap komponen dari media. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

B. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan penelitian ini mengikuti tahapan yang dipaparkan sebelumnya, seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Alessi dan Trollip.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Adapun prosedur dari tahap perencanaan (*planning*), yaitu:

- a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup yakni apa yang diinginkan sebagai outcome serta mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup program. Kegiatan ini erat kaitannya dengan karakteristik mata pelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik yaitu dengan memberikan angket identifikasi kebutuhan.
- c. Dokumen perencanaan yaitu berpacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diberikan oleh guru Mata pelajaran Sosiologi.
- d. Menentukan sumber-sumber mata pelajaran Sosiologi yang dapat dijadikan kajian pustaka yaitu buku Sosiologi pegangan peserta didik dan buku Sosiologi pegangan guru.
- e. Melakukan *brainstorming* yaitu melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Sosiologi terkait dengan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan untuk memperkaya gagasan.

2. Tahap Desain (*Design*)

- a. Pengembangan ide/gagasan yaitu menentukan konten awal berupa objek-objek yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif berupa penggunaan teks, bunyi, (*sound*), penggunaan grafik, video dan teknik animasi.
- b. Analisis tugas dan konsep yaitu analisis tugas lebih menitik beratkan pada keterampilan prosedural media pembelajaran interaktif dan analisis konsep

lebih fokus pada cara mengorganisasikan informasi agar mudah dilihat dan dipahami. Pada tahap ini dilakukan pengorganisasian materi-materi yang dibutuhkan dalam bentuk tabel rincian materi beserta sumber referensi dalam bentuk *flowchart*.

- c. Membuat *story board*. Design *flowchart* kemudian diteruskan menjadi sebuah *story board* yang menjadi rancangan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Membuat program media pembelajaran interaktif sesuai dengan format yang tertera pada *story board*.
- b. Uji *alpha*, yaitu melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi materi.
- c. Membuat revisi pertama terhadap produk yang telah dibuat.
- d. Uji *betha* yaitu mengujikan ke 6 orang siswa (uji coba kelompok kecil) Kemudian mengujikan ke 20 orang siswa (uji kelompok besar) dan memberikan angket tanggapan guru mata pelajaran Sosiologi.
- e. Melakukan revisi akhir yaitu membuat produk final Multimedia pembelajaran interaktif.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 21 Makassar, Penetapan lokasi penelitian dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran umum, informasi tentang berbagai aspek yang berkenaan dengan masalah penelitian, dan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang mungkin dapat dikembangkan dalam

penelitian ini. Peneliti telah melakukan observasi di lokasi tersebut dan menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang. Pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 21 Makassar didasarkan atas beberapa pertimbangan seperti unsur keterjangkauan lokasi, tenaga, dana, dan waktu. Pertimbangan yang tidak kalah penting yaitu terletak pada proses pembelajaran yang terlaksana dalam konteks konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang menarik.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, peserta didik kelas X yang berjumlah 26 orang serta 2 orang guru Mata Pelajaran Sosiologi. Sekolah ini tergolong sekolah unggulan yang mampu menyediakan fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran dan ternyata, masih banyak pendidiknya menggunakan media yang konteksnya tidak sesuai dan kurang menarik perhatian peserta didik. Dampaknya, peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus pada materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan dan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media.

Penetapan kelas X sebagai *sample* penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu seperti adanya rekomendasi guru Mata Pelajaran Sosiologi dan motivasi siswa lebih rendah dilihat dari nilai hasil belajar.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Menurut Kerlinger dalam Widodo (2017: 81) “Definisi Operasional merupakan spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur suatu variabel”. Selanjutnya “Spesifikasi tersebut menunjuk pada dimensi-dimensi dan indikator – indikator dari variabel penelitian yang diperoleh melalui studi pustaka sebagai parameter untuk mengukur variabel” (Widodo, 2017: 81) .Definisi operasional penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang akan dikaji atau diteliti. Variabel-variabel dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan yaitu:

1. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang akan dikembangkan pada pembelajaran menggunakan *software adobe flash professional CS6* yang dapat di operasikan oleh guru dan siswa.

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media pembelajaran (format A) Lihat lampiran 9, hasil review ahli isi atau materi media pembelajaran (format B) Lihat lampiran 10, hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C) Lihat lampiran 5, hasil review uji coba kelompok besar melalui angket tanggapan (format D) Lihat lampiran 6, hasil tanggapan guru Mata Pelajaran melalui angket tanggapan (format E) Lihat lampiran 14. Sedangkan data

kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan skala 5 dan tingkat pencapaian rerata persentase dari masing-masing format (A, B, C, D, dan E).

G. Instrumen Penelitian

1. Angket Identifikasi Kebutuhan

Instrumen ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan sebagai rujukan awal dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk multimedia interaktif. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 21 Makassar secara manual melalui pembagian di dalam kelas yang indikatornya dikembangkan berdasarkan dari model Alessi dan Trollip pada tahap perencanaan.

2. Angket Validasi Oleh Para Ahli

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan meliputi angket ahli media pembelajaran dan angket ahli isi atau materi media pembelajaran.

3. Angket Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian peserta didik terhadap produk media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

4. Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dan penilaian guru terhadap produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti secara langsung mengamati proses pembelajaran di lokasi penelitian untuk menganalisis kebutuhan yang dijadikan bahan awal dalam pengembangan yang akan dikembangkan.

2. Wawancara

Pada wawancara ini peneliti melakukan tanya jawab bebas dengan responden dalam hal ini guru Mata Pelajaran Sosiologi kelas X di SMA Negeri 21 Makassar.

3. Angket

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/tanggapan guru.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto atau video kegiatan pada saat penelitian berlangsung.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi media pembelajaran. Teknik analisis

data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan : \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto (2010)

Dari tabel di atas, maka media pembelajaran yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat validasi media tersebut lebih dari 75% sedangkan apabila kurang dari 75% maka media pembelajaran tersebut memerlukan revisi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model Allesi & Trollip yakni: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan. Ketiga tahapan tersebut disajikan secara berturut-turut diantaranya: identifikasi kebutuhan, validasi ahli isi/materi, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok besar, dan respon/tanggapan guru mata pelajaran. isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan.

1. Tahap Perencanaan multimedia pembelajaran interaktif

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Mendefinisikan bidang/ruang lingkup

Tahap awal dari yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan. Kebutuhan yang ditemukan di SMA Negeri 21 Makassar yang merupakan salah satu sekolah di Kota Makassar yang fasilitas sekolahnya pun cukup baik (memadai), berdasarkan hasil pengamatan tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran itu sendiri, guru lebih cenderung menggunakan buku cetak. Mengingat perkembangan zaman teknologi yang semakin modern seharusnya guru mampu menggunakan media pembelajaran lain untuk mempresentasikan materinya tidak hanya menggunakan buku cetak yang padat penyajiannya.

Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013. Adapun Mata Pelajaran yang dianalisis yaitu Mata Pelajaran Sosiologi materi pokok Penyimpangan sosial dan Pengendalian sosial.

2) Mengidentifikasi karakter peserta didik

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada 26 orang peserta didik kelas X IPS 3.

a) Penyajian data

Tabel 4.1. Uraian identifikasi kebutuhan siswa proses pembelajaran Sosiologi

No.	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?	17	9
2.	Apakah Materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda ?	14	12
3.	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?	12	14
4.	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	19	7
5.	Apakah mata pelajaran Sosiologi tergolong mudah untuk dipelajari ?	14	12
6.	Apakah guru menggunakan multimedia interaktif saat proses pembelajaran?	10	16
7.	Menurut anda, apakah media yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan?	7	19
Total		94	89

Dari tabel 4.1 diperoleh gambaran kelemahan pada proses pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan multimedia yang interaktif dimana multimedia interaktif lebih memaksimalkan gambar, teks, video dan evaluasi. Sehingga

proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan menyenangkan. adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 2.

Tabel. 4.2 Hasil identifikasi kebutuhan Multimedia pembelajaran interaktif

No	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
8	Apakah anda membutuhkan media selain media yang biasa guru gunakan?	15	11
9	Menurut anda, apakah multimedia pembelajaran interaktif lebih menarik dan menyenangkan ?	26	0
10	Apakah multimedia pembelajaran interaktif perlu digunakan dalam mata pelajaran Sosiologi ?	18	8
11	Apakah anda setuju jika dikembangkan Multimedia pembelajaran interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan evaluasi ?	26	0
12	Apakah anda setuju jika mata pelajaran Sosiologi diajarkan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	26	0
Total		111	19

Dari tabel 4.2 didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan suasana baru dalam proses belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif . adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 3.

Tabel 4.3 Hasil identifikasi materi kebutuhan belajar Mata Pelajaran Sosiologi kelas X IPS 3

No.	Pokok-pokok materi pelajaran Sosiologi	Jumlah siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Pengertian penyimpangan sosial	4	22
2.	Ciri-ciri penyimpangan sosial	6	20
3.	Penyebab penyimpangan sosial	7	19
4.	Bentuk-bentuk penyimpangan sosial	2	24
5.	Jenis-jenis penyimpangan sosial	11	15
6.	Pengertian pengendalian sosial	3	23
7.	Ciri-ciri pengendalian sosial	3	23
8.	Tujuan pengendalian sosial	2	24
9.	Sifat-sifat pengendalian sosial	0	26
10.	Jenis-jenis pengendalian sosial	4	22
11.	Cara-cara pengendalian sosial	3	23
12.	Lembaga pengendalian sosial	5	21
Total		51	262

Dari tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mengenai materi penyimpangan dan pengendalian sosial berada kulaifikasi sangat kurang sehingga menjadi perhatian khusus bagi pengembang untuk merancang dan mendesain multimedia pembelajaran interaktif dengan pokok bahasan penyimpangan sosial dan pengendalian sosial. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 4.

3) Membuat dokumen perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan perancangan dokumen pembelajaran seperti mengkaji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan.

4) Menentukan sumber-sumber

Tahap ini peneliti mencari dan menentukan sumber-sumber yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran yaitu buku Sosiologi kelas X sebagai pegangan peserta didik, buku Sosiologi kelas X dan internet sebagai pegangan guru.

5) Melakukan *brainstorming*

Pada tahap ini dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran Sosiologi dan diperoleh hasil bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan memuat tampilan yang terdiri dari beberapa objek.

2. Tahap Desain multimedia pembelajaran interaktif

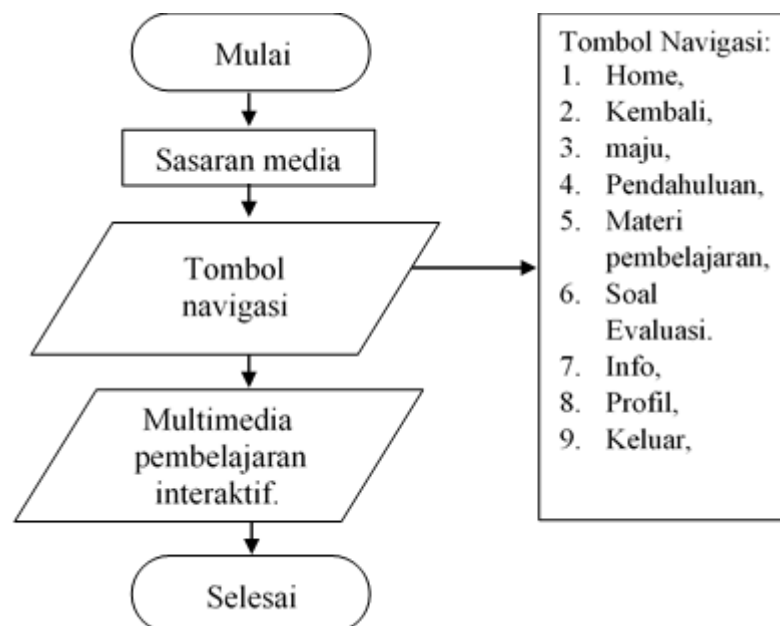
b. Tahap Desain (*Design*)

1) Pengembangan ide/gagasan

Tahap ini dilakukan pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan objek-objek yang akan dikembangkan pada multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran berupa penggunaan teks, pengambilan gambar, audio, video, dan animasi. Semua objek tersebut menjadi urutan tampilan yang saling berhubungan dan menjadi patokan tampilan dasar dalam multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran.

2) Analisis tugas dan konsep

Analisis tugas yang dilakukan peneliti yaitu dengan lebih menitikberatkan pada keterampilan prosedural multimedia pembelajaran interaktif dan analisis konsep lebih fokus pada cara mengorganisasikan informasi agar mudah dilihat dan dipahami. Untuk mendesain multimedia pembelajaran interaktif dilakukan penyusunan *Flowchart* sebelum lanjut ke tahap pembuatan *storyboard*. *Flowchart* merupakan gambaran alur program secara utuh dan lengkap dari tampilan akhir berupa simbol-simbol tertentu. Berikut merupakan *flowchart* yang dibuat dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Flowchart* program Multimedia pembelajaran interaktif.

3) Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan pengembangan dari *flowchart*, dimana *storyboard* menggambarkan secara jelas bagian-bagian dari animasi yang dikembangkan. *Storyboard* multimedia pembelajaran interaktif berbentuk tabel dimana didalamnya terdapat rancangan multimedia pembelajaran interaktif yang diberi keterangan dibawahnya. Keterangan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi penyimpangan dan pengendalian sosial. *Storyboard* secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 8. Contoh storyboard yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel. 4.4. Contoh *Storyboard*

No.	Keterangan	Visualisasi	Sound																
1.	Untuk masuk ke halaman pendahuluan, user harus mengklik link/tombol pendahuluan (1) yang terdapat pada menu utama. Halaman ini berisi mengenai kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada media ini.																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Halaman Media</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendahuluan</td> <td>Tampilan halaman pendahuluan</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>Link / tombol</td> <td>Pendahuluan : next dan back Slide.</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Pendahuluan	Tampilan halaman pendahuluan	Gambar	-	Foto	-	Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.	Video	-	Teks	Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	Link / tombol	Pendahuluan : next dan back Slide.		
Halaman Media	Keterangan																		
Pendahuluan	Tampilan halaman pendahuluan																		
Gambar	-																		
Foto	-																		
Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.																		
Video	-																		
Teks	Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran																		
Link / tombol	Pendahuluan : next dan back Slide.																		

3. Tahap Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Membuat program Multimedia pembelajaran interaktif

Tahapan ini dilakukan pengembang dengan berpedoman pada *Storyboard* Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan disusun sebelumnya. Proses membuat multimedia pembelajaran interaktif dilakukan dengan pengembangan objek menjadi sebuah *output* berupa *file digital* menggunakan *software adobe flash professional CS6*. Objek yang dikembangkan yaitu teks, bunyi (*sound*), gambar, video dan evaluasi. Objek teks yang digunakan merupakan format yang sudah tersedia dalam program *adobe flash professional CS6* dan bunyi (*sound*), gambar, dan video adalah file yang diekspor.

2) Uji *alpha* dan revisi produk

Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran.

a) Validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Abdul Hakim, M.Si. dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

(1) Penyajian data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah Multimedia pembelajaran interaktif dan *Storyboard*.

Tabel 4.5. Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap Multimedia pembelajaran interaktif

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan/desain media	5
2.	Kejelasan materi/pesan	4
3.	Ketepatan penggunaan animasi, teks, fade, dan transition	5
4.	Kesesuaian penggunaan warna dan kontras	4
5.	Kesesuaian antara video dengan materi	5
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (font)	5
7.	Ketepatan pemilihan warna huruf (font color)	5
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (font size)	5
9.	Ketepatan penggunaan Bahasa	5
10.	Kejelasan suara pada video	3
11.	Kemudahan operasional	5
Jumlah		51

Masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan Multimedia pembelajaran interaktif yaitu: sumber video yang dimasukkan di multimedia tersebut harus dicantumkan.

(2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase :

$$\text{Persentase} = \frac{51}{11 \times 5} \times 100\% = 93\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92%, berada pada kualifikasi sangat baik.

(3) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil review atau penilaian/tanggapan ahli desain media pembelajaran (angket tanggapan format A) Multimedia pembelajaran interaktif tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan Multimedia pembelajaran interaktif sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik

Tabel 4.6. Hasil revisi ahli media pembelajaran

No.	Masukan	Sebelum Direvisi
1.	Sumber video di cantumkan	
		Setelah Revisi
		

b) Validasi isi atau materi media pembelajaran oleh ahli isi atau materi media pembelajaran.

Ahli isi atau materi media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Supriadi Torro, S.Pd., M.Si. dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Makassar.

(1) Penyajian data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi media pembelajaran adalah Multimedia pembelajaran interaktif dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tabel 4.7. Hasil validasi oleh ahli isi atau materi media pembelajaran terhadap Multimedia pembelajaran interaktif

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	4
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Ketepatan judul dengan materi pembelajaran	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Kejelasan materi	5
6.	Menggunakan bahasa yang baku	5
7.	Kesesuaian antara gambar dengan materi pembelajaran	5
8.	Kesesuaian antara video dengan materi pembelajaran	4
9.	Kesesuaian antara soal dengan materi	5
10.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
Jumlah		45

Masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media pembelajaran yang berkenaan dengan multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran yaitu: Isi materi disesuaikan dengan rumusan tujuan.

(2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

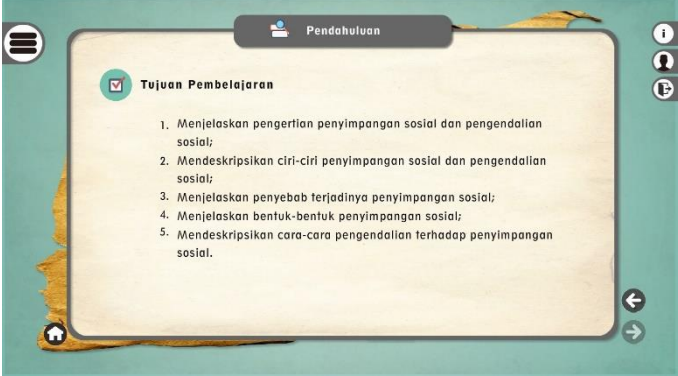
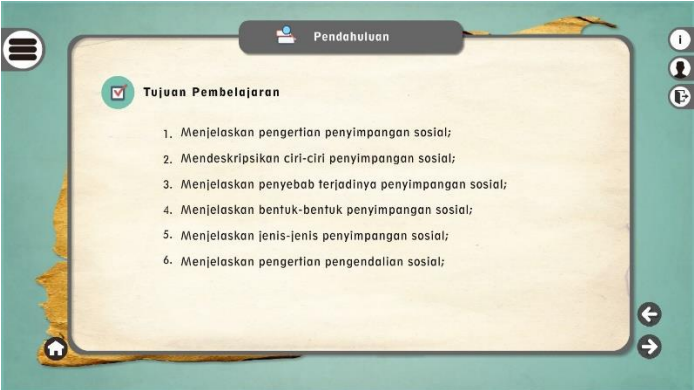
$$\text{Persentase} = \frac{45}{10 \times 5} \times 100\% = 90\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90%, berada pada kualifikasi baik.

(3) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran (angket tanggapan format B) isi atau materi media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media pembelajaran yang berkenaan dengan multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.8 Hasil revisi ahli ahli isi atau materi media pembelajaran

No.	Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Revisi
1.	Tujuan pembelajaran harus sesuai dengan materi.		

3) Uji coba Produk (Uji *Beta*).

a) Uji coba kelompok kecil

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran selanjutnya multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran diuji cobakan kepada 6 orang peserta didik.

(1) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 6 orang peserta didik.

Tabel 4.9. Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor
1.	Kualitas tampilan media/Desain media	100%
2.	Kejelasan materi/pesan	90%
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	93%
4.	Kesesuaian antara video dan materi	97%
5.	Kejelasan suara pada video	80%
6.	Kesusaian penggunaan warna	93%
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	97%
8.	Kemudahan operasional	97%
9.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	97%
Rerata		87%

(2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{100\% + 90\% + 93\% + 97\% + 80\% + 93\% + 97\% + 97\% + 97\%}{9} = 87\%$$

Rerata persentase multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software adobe flash professional CS 6* sebesar 87% berada pada kualifikasi baik.

b) Uji coba kelompok Besar

(1) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini, terdiri dari 20 orang peserta didik untuk menilai kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran tersebut.

Tabel 4.10. Hasil angket penilaian uji coba kelompok besar

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor
1.	Kualitas tampilan media/desain media	93%
2.	Kejelasan materi/pesan	87%
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	95%
4.	Kesesuaian antara video dan materi	88%
5.	Kejelasan suara pada video	77%
6.	Kesesuaian penggunaan warna	88%
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	88%
8.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	88%
Rerata		88%

(2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{97\% + 87\% + 95\% + 88\% + 77\% + 88\% + 88\% + 88\%}{8} = 88\%$$

Rerata persentase multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software adobe flash professional CS6* sebesar 88% berada pada kualifikasi baik.

c) Tanggapan guru Mata Pelajaran

(1) Penyajian data

Uji *beta* yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan angket tanggapan guru Mata Pelajaran Sosiologi. Penilaian yang dilakukan oleh 2 orang guru Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 21 Makassar bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh guru (*user*) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan.

Tabel 4.11. Hasil angket tanggapan guru Mata Pelajaran Sosiologi

No.	Pernyataan	Rerata Skor	
		G1	G2
A Aspek Efektif			
1.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran		
2.	Media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas		
3.	Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh		
4.	Materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari		
5.	Media pembelajaran mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi		
6.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan	84%	87%
7.	Dalam media pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran		
8.	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa		
9.	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran		
B. Aspek Interaktif			
10.	Tampilan media yang menarik		
11.	Penggunaan <i>font</i> dalam media mudah untuk dibaca		
12.	Penyajian mater menggunakan program <i>Adobe Flash Professional</i> jelas		
13.	Bahasa yang digunakan dalam media sudah menggambarkan kepadatan ide		
14.	Istilah-istilah dalam media mudah dipahami		
15.	Kualitas tampilan yang interaktif		
C. Aspek Menarik			
16.	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa		
17.	Media pembelajaran dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)		
D. Aspek Kreatif			
18.	Media pembelajaran menimbulkan inspirasi siswa dalam memecahkan masalah		
19.	Media pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran		
20.	Media pembelajaran ini sudah ada sebelumnya		
Rerata		86%	

(2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan 2 orang guru Mata Pelajaran Sosiologi, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{84\% + 87\%}{2} = 86\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86%, berada pada kualifikasi baik.

B. Pembahasan

1. Hasil Penelitian yang Dicapai

Penelitian ini menghasilkan Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* pada Mata Pelajaran Sosiologi dengan pokok bahasan Penyimpangan sosial dan pengendalian sosial yang layak untuk digunakan. Multimedia pembelajaran interaktif dikatakan valid berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran. Dan multimedia pembelajaran interaktif telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil dengan hasil kualifikasi baik, uji coba kelompok besar dengan hasil kualifikasi baik dan hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran Sosiologi dengan hasil kualifikasi baik.

Berdasarkan hal tersebut multimedia pembelajaran interaktif dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses pembelajaran yaitu pada sumber belajar sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru karena multimedia dapat mempermudah guru menyampaikan materi, hal ini juga

di kemukakan oleh Munir (2013) mengenai manfaat multimedia yaitu mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Senada dengan itu menurut Hamalik dalam arsyad (2014) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru pada siswa, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis dalam diri siswa. Itulah mengapa keberhasilan pada penelitian ini memecahkan salah satu masalah yaitu pada sumber belajar yang dapat meningkatkan dan membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

- a. Uji coba lapangan multimedia pembelajaran interaktif hanya pada SMA Negeri 21 Makassar.
- b. Pengembang hanya mengetahui ke praktisan multimedia pembelajaran interaktif pada materi Penyimpangan dan Pengendalian sosial tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.

2. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan Multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Software Adobe flash professional CS6*. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar

untuk pembelajaran dengan materi Penyimpangan dan Pengendalian sosial yang sasarannya adalah siswa kelas X SMA.

Kelebihan Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan antara lain :

- a. Isi materi yang dikemas menjadi multimedia interaktif lebih memudahkan siswa dalam hal memahami materi pembelajaran karena tidak hanya sekedar berisi teks, tetapi juga memadukan gambar, video dan soal latihan.
- b. Tampilan multimedia pembelajaran interaktif dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik tidak mudah bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran.
- c. Penskoran pada evaluasi yang ada pada multimedia pembelajaran ini juga cukup memudahkan guru maupun siswa.
- d. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan *offline* (tanpa sambungan internet).

Adapun secara spesifik Multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki beberapa Fungsi tombol yang memudahkan siswa mengoperasikannya secara mandiri, yaitu :

- 1) Tombol pendahuluan, berisi kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang bisa siswa perhatikan sebelum masuk ke pembahasan materi.
- 2) Tombol Materi, berisi dua materi yaitu Penyimpangan sosial dan Pengendalian sosial. Pada setiap materi berisi 5 poin soal latihan berupa

pilihan ganda yang bisa siswa gunakan untuk mengevaluasi pemahaman di tiap materi tersebut.

- 3) Tombol Soal, merupakan evaluasi akhir yang bisa digunakan siswa untuk mengevaluasi pemahamannya ketika sudah mempelajari kedua materi tersebut. Pada evaluasi terdapat 20 soal pilihan ganda yang akan siswa selesaikan.
- 4) Tombol Info, berisi info mengenai fungsi tombol yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif.
- 5) Tombol Profil, berisi biodata singkat pengembang multimedia pembelajaran interaktif.
- 6) Tombol Keluar, berfungsi untuk menutup atau keluar dari multimedia pembelajaran interaktif.

Adapun kekurangan multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagaimana multimedia yang lain, pembuatannya memakan waktu yang cukup lama dan action script yang cukup rumit, dan pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, penyanggannya juga terkait peralatan lainnya seperti layar bagi kelas besar beserta LCD nya, dan lain-lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perencanaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif telah melalui identifikasi masalah dan ditemukannya kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran sehingga membutuhkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sosiologi dengan materi penyimpangan sosial dan pengendalian sosial. Dan dari hasil identifikasi peserta didik yang di mana hasil identifikasi peserta didik pada kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran rerata presentasi 51% yang di mana berada pada kualifikasi kurang, sedangkan untuk kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif rerata presentasi 85% berada pada kualifikasi baik, dan identifikasi kebutuhan belajar rerata presentasi 16% berada pada kualifikasi sangat kurang. Dari hasil identifikasi kebutuhan peserta didik maka peneliti merancang multimedia pembelajaran interaktif.
2. Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berisi beberapa tahapan sebelum mulai mengembangkan multimedia yaitu: (1) pengembangan ide/gagasan yang bertujuan untuk menentukan objek atau gagasan. (2) analisis tugas dan konsep yaitu untuk mengorganisasikan informasi agar mudah dipahami, untuk itu dilakukan juga penyusunan

Flowchart untuk memperlihatkan gambaran awal mengenai rancangan multimedia (3) dan terakhir membuat *story board* untuk mempermudah dalam merancang media yang mengacu pada *Flowchart* yang merupakan gambaran awal pengembangan. Mendesain Multimedia pembelajaran interaktif, pada tahap ini pengembang merancang multimedia dengan berpedoman pada naskah pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap desain. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, uji *alpha* dan uji *beta*. Pada tahap pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan dari hasil validasi ahli isi/materi media pembelajaran serta hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilakukan pada uji *alpha*. Kemudian menunjukkan hasil yang praktis pada proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok besar dan hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi yang dilakukan pada uji *beta*.

B. Saran

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif ini, di antaranya:

- a. Bagi peserta didik, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dan mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dengan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan.

- b. Bagi guru , untuk mempertimbangkan dan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, maupun media presentasi dengan lain, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas LCD agar lebih mudah memproyeksikan media sesuai kebutuhan guru.
- d. Bagi peneliti, perlu mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software adobe flash professional CS6* ini terhadap hasil belajar pesera didik agar media yang dikembangkan dapat diketahui keefektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cangara, Hafield. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo.Persada.s
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* . Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Haeruddin. 2017. *Media Presentasi Game & Quiz Berbasis Flash* . Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Iwan, Falahuddin. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (online),Edisi 1 No.4 , http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf (diakses 19 juli 2018).
- Karim H. Ahmad , Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Mahmud. 2012. *Sosiologi Pendidikan*. Bandung: CV.Pustaka Setia. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp> (diakses 19 juli 2018).
- Mawarni, Sella. Muhtadi, Ali. 2017. Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan:*Jurnal Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol.4 No.1, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>, (diakses 22 Juli 2018).
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, Deni & Riyana, Capi. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sadiman, Arif, S. Rahardjo, R. Haryono, Anung, Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sumantri, Mohammad, Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tirtaraharja, Umar. Dan Sulo, S, L, La. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

LAMPIRAN

Lampiran 1

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Mata Pelajaran : Sosiologi
 Nama Sekolah : SMAN 21 Makassar
 Kelas : X
 Semester : 1 (Ganjil)

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi yang dihubungkan dengan Multimedia Pembelajaran interaktif. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran Sosiologi dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran Sosiologi.

Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?	✓	
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda	✓	
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?	-	✓
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	✓	
5	Apakah mata pelajaran Sosiologi tergolong mudah untuk dipelajari ?		✓
6	Apakah guru menggunakan media saat proses pembelajaran?		✓
7	Menurut anda, apakah media yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan ?		✓
8	Apakah anda membutuhkan media selain media yang biasa guru gunakan?	✓	

9	Menurut anda, apakah multimedia pembelajaran interaktif lebih menarik dan menyenangkan ?	✓	
10	Apakah multimedia pembelajaran interaktif perlu digunakan dalam mata pelajaran Sosiologi ?	✓	
11	Apakah anda setuju jika dikembangkan Multimedia pembelajaran interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan evaluasi ?	✓	
12	Apakah anda setuju jika mata pelajaran Sosiologi diajarkan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	✓	

Bagian II**Petunjuk**

Derilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran Sosiologi yang sudah anda pahami/mengerti.

No.	Pokok-Pokok Materi Sosiologi	Ya	Tidak
1.	Pengertian penyimpangan sosial		✓
2.	Ciri-ciri penyimpangan sosial		✓
3.	Penyebab penyimpangan sosial		✓
4.	Bentuk-bentuk penyimpangan sosial		✓
5.	Jenis-jenis penyimpangan sosial		✓
6.	Pengertian pengendalian sosial		✓
7.	Ciri-ciri pengendalian sosial		✓
8.	Tujuan pengendalian sosial		✓
9.	Sifat-sifat pengendalian sosial		✓
10.	Jenis-jenis pengendalian sosial		✓
11.	Cara-cara pengendalian sosial		✓
12.	Lembaga pengendalian sosial		✓

Makassar,
Siswa


Muhammad Akbar

NIS

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Mata Pelajaran : Sosiologi
 Nama Sekolah : SMAN 21 Makassar
 Kelas : X
 Semester : 1 (Ganjil)

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi yang dihubungkan dengan Multimedia Pembelajaran interaktif. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran Sosiologi dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran Sosiologi.

Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?		✓
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda		✓
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?		✓
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	✓	
5	Apakah mata pelajaran Sosiologi tergolong mudah untuk dipelajari ?		✓
6	Apakah guru menggunakan media saat proses pembelajaran?		✓
7	Menurut anda, apakah media yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan ?		✓
8	Apakah anda membutuhkan media selain media yang biasa guru gunakan?	✓	

9	Menurut anda, apakah multimedia pembelajaran interaktif lebih menarik dan menyenangkan ?	✓	
10	Apakah multimedia pembelajaran interaktif perlu digunakan dalam mata pelajaran Sosiologi ?	✓	
11	Apakah anda setuju jika dikembangkan Multimedia pembelajaran interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan evaluasi ?	✓	
12	Apakah anda setuju jika mata pelajaran Sosiologi diajarkan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	✓	

Bagian II**Petunjuk**

Derilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran Sosiologi yang sudah anda pahami/mengerti.

No.	Pokok-Pokok Materi Sosiologi	Ya	Tidak
1.	Pengertian penyimpangan sosial	✓	
2.	Ciri-ciri penyimpangan sosial		✓
3.	Penyebab penyimpangan sosial		✓
4.	Bentuk-bentuk penyimpangan sosial		✓
5.	Jenis-jenis penyimpangan sosial	✓	
6.	Pengertian pengendalian sosial		✓
7.	Ciri-ciri pengendalian sosial		✓
8.	Tujuan pengendalian sosial		✓
9.	Sifat-sifat pengendalian sosial		✓
10.	Jenis-jenis pengendalian sosial	✓	✗
11.	Cara-cara pengendalian sosial		✓
12.	Lembaga pengendalian sosial		✓

Makassar,
Siswa



Muhammad Arief

NIS

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Mata Pelajaran : Sosiologi
 Nama Sekolah : SMAN 21 Makassar
 Kelas : X
 Semester : 1 (Ganjil)

Angket ini bertujuan untuk mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi yang dihubungkan dengan Multimedia Pembelajaran interaktif. Pada **Bagian I** anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran Sosiologi dan media pembelajaran yang anda butuhkan. **Bagian II** anda diminta untuk memberikan informasi tentang materi apa yang menjadi kebutuhan belajar anda pada mata pelajaran Sosiologi.

Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?	✓	
2	Apakah Materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda	✓	
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?		✓
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	✓	
5	Apakah mata pelajaran Sosiologi tergolong mudah untuk dipelajari ?		✓
6	Apakah guru menggunakan media saat proses pembelajaran?	✓	
7	Menurut anda, apakah media yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan ?	✓	
8	Apakah anda membutuhkan media selain media yang biasa guru gunakan?		✓

9	Menurut anda, apakah multimedia pembelajaran interaktif lebih menarik dan menyenangkan ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Apakah multimedia pembelajaran interaktif perlu digunakan dalam mata pelajaran Sosiologi ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
11	Apakah anda setuju jika dikembangkan Multimedia pembelajaran interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan evaluasi ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Apakah anda setuju jika mata pelajaran Sosiologi diajarkan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	<input checked="" type="checkbox"/>	

Bagian II**Petunjuk**

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan ya atau tidak pada pokok-pokok materi pelajaran Sosiologi yang sudah anda pahami/mengerti.

No.	Pokok-Pokok Materi Sosiologi	Ya	Tidak
1.	Pengertian penyimpangan sosial		✓
2.	Ciri-ciri penyimpangan sosial		✓
3.	Penyebab penyimpangan sosial		✓
4.	Bentuk-bentuk penyimpangan sosial		✓
5.	Jenis-jenis penyimpangan sosial	✓	
6.	Pengertian pengendalian sosial		✓
7.	Ciri-ciri pengendalian sosial		✓
8.	Tujuan pengendalian sosial		✓
9.	Sifat-sifat pengendalian sosial		✓
10.	Jenis-jenis pengendalian sosial		✓
11.	Cara-cara pengendalian sosial		✓
12.	Lembaga pengendalian sosial		✓

Makassar,

Peserta Didik,



KRISNIA

Nis :

Hasil Angket Hasil analisis kebutuhan peserta didik proses pembelajaran Mata pelajaran Sosiologi.

No.	Butir Soal							Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7		
R1	1	1	0	1	0	1	1	5	71
R2	1	1	0	1	0	0	0	3	43
R3	1	1	1	0	0	0	0	3	43
R4	1	0	1	1	1	0	0	4	57
R5	1	0	0	1	1	0	0	3	43
R6	1	0	1	1	1	0	0	4	57
R7	0	1	0	1	0	1	0	3	43
R8	1	0	1	1	1	1	0	5	71
R9	0	1	0	0	1	0	0	2	29
R10	1	0	1	1	0	1	0	4	57
R11	1	0	1	0	0	1	1	4	57
R12	1	1	0	1	0	0	0	3	43
R13	0	0	0	1	0	0	0	1	14
R14	0	1	1	0	1	1	1	5	71
R15	0	1	0	1	0	0	0	2	29
R16	0	0	1	1	1	1	0	4	57
R17	0	1	0	0	0	0	1	2	29
R18	1	1	1	1	1	0	0	5	71
R19	0	1	0	1	1	0	0	3	43
R20	0	0	1	1	1	0	0	3	43
R21	1	0	0	0	0	1	1	3	43
R22	1	1	1	1	1	0	0	5	71
R23	1	0	1	1	1	0	1	5	71
R24	1	1	0	1	0	1	0	4	57
R25	1	1	0	0	1	1	0	4	57
R26	1	0	0	1	1	0	1	4	57
Rerata Persentasi (%)								51	

Hasil Angket analisis kebutuhan Multimedia pembelajaran interaktif.

No.	Butir Soal					Jumlah	Skor
	8	9	10	11	12		
R1	0	1	1	1	1	4	80
R2	1	1	1	1	1	5	100
R3	1	1	1	1	1	5	100
R4	1	1	1	1	1	5	100
R5	1	1	1	1	1	5	100
R6	1	1	0	1	1	4	80
R7	1	1	1	1	1	5	100
R8	1	1	1	1	1	5	100
R9	0	1	1	1	1	4	80
R10	0	1	1	1	1	4	80
R11	0	1	0	1	1	3	60
R12	1	1	1	1	1	5	100
R13	0	1	1	1	1	4	80
R14	1	1	1	1	1	5	100
R15	0	1	0	1	1	3	60
R16	0	1	0	1	1	3	60
R17	0	1	1	1	1	4	80
R18	0	1	1	1	1	4	80
R19	1	1	0	1	1	4	80
R20	1	1	1	1	1	5	100
R21	1	1	0	1	1	4	80
R22	0	1	1	1	1	4	80
R23	1	1	1	1	1	5	100
R24	1	1	0	1	1	4	80
R25	0	1	0	1	1	3	60
R26	1	1	1	1	1	5	100
Rerata Persentasi (%)						85	

Lampiran 4

Hasil Angket analisis materi kebutuhan belajar mata pelajaran Sosiologi kelas X
IPS 3 pokok pembahasan penyimpangan sosial dan pengendalian sosial.

No.	Butir Soal												Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
R1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	6	50
R2	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	33
R3	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	25
R4	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4	33
R5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8
R6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	25
R7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	4	33
R8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R11	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3	25
R12	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	17
R13	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	17
R14	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	17
R15	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8
R16	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8
R17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	8
R18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R23	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	17
R24	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	25
R25	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	25
R26	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5	42
Rerata Persentase (%)													16	

Lampiran 5

Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.

No.	Aspek yang dinilai	RESPONDEN						Jumlah Skor	Persentase (%)
		R1	R2	R3	R4	R5	R6		
1.	KTM	5	5	5	5	5	5	30	100
2.	KJMP	4	4	4	5	5	5	27	90
3.	KPB	4	4	5	5	5	5	28	93
4.	KVM	5	5	4	5	5	5	29	97
5.	KJSV	4	4	4	4	4	4	24	80
6.	KPW	4	5	5	4	5	5	28	93
7.	SESM	5	4	5	5	5	5	29	97
8.	KO	5	5	4	5	5	5	29	97
9.	SKPD	5	5	5	4	5	5	29	97
Rerata Persentase (%)								87	

Keterangan :

- KTM = Kualitas tampilan media.
 KJMP = Kejelasan materi/pesan.
 KPB = Ketepatan penggunaan bahasa.
 KVM = Kesesuaian antara video dengan materi.
 KJSV = Kejelasan suara pada video.
 KPW = Kesesuaian penggunaan warna.
 SESM = Soal evaluasi sesuai dengan materi.
 KO = Kemudahan operasional.
 SKPD = Sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Lampiran 6

Hasil Angket analisis penilaian uji coba kelompok besar.

No	Butir Soal								Jumlah Skor	Persentase %
	1	2	3	4	5	6	7	8		
R1	5	4	5	3	3	5	4	4	33	83
R2	5	4	5	4	3	5	4	5	35	88
R3	4	5	5	3	3	4	5	4	33	83
R4	5	5	4	3	3	4	5	4	33	83
R5	4	5	5	5	4	5	5	5	38	95
R6	5	5	5	4	4	4	4	4	35	88
R7	5	4	5	5	4	5	4	4	36	90
R8	5	5	5	5	5	5	4	4	38	95
R9	4	5	5	5	3	4	4	5	35	88
R10	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95
R11	5	4	5	5	5	5	4	5	38	95
R12	5	4	4	5	3	4	4	5	34	85
R13	5	4	5	5	4	4	5	4	36	90
R14	5	4	5	4	4	4	4	5	35	88
R15	4	4	5	5	4	5	4	5	36	90
R16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
R17	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95
R18	4	4	4	4	4	3	4	4	31	78
R19	5	4	4	4	3	3	5	4	32	80
R20	3	4	4	4	3	4	4	4	30	75
Rerata Persentase (%)									88	

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA
Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas/Semester	: X/Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 x 45 Menit (2 Pertemuan)

KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis berbagai gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan berbagai perilaku menyimpang yang terjadi di masyarakat. • Menganalisis masalah kependudukan dan

di masyarakat. 4.3 Melakukan kajian diskusi, dan mengaitkan konsep-konsep dasar sosiologi untuk mengenali berbagai gejala sosial dalam memahami hubungan sosial di masyarakat	pengendalian sosial.
--	----------------------

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, kooperatif, dan penugasan, setelah mempelajari unit ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian penyimpangan sosial;
2. Menjelaskan ciri-ciri penyimpangan sosial;
3. Mendeskripsikan penyebab terjadinya penyimpangan sosial;
4. Mendeskripsikan bentuk-bentuk penyimpangan sosial;
5. Menjelaskan jenis-jenis penyimpangan sosial;
6. Menjelaskan pengertian pengendalian sosial;
7. Menjelaskan tujuan pengendalian sosial;
8. Menguraikan sifat-sifat pengendalian sosial;
9. Menguraikan jenis-jenis pengendalian sosial
10. Menganalisis cara-cara pengendalian sosial;
11. Mendeskripsikan lembaga pengendalian sosial.

B. Materi Pembelajaran

1. Penyimpangan sosial.
2. Pengendalian sosial.

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan umum : *Scientific*

Strategi pembelajaran : Penerapan Model *Discovery Learning*.

Metode : Diskusi, tanya jawab, kooperatif, dan penugasan

D. Sumber/Bahan/Alat Belajar

1. Media : Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
2. Alat : Komputer dan proyektor
3. Sumber : Buku Sosiologi 1 kelas X SMA / MA (oleh Sri Sudarmi /W.Indriyanto), internet, dan lingkungan sekitar.

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<i>Discovery learning</i>	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberi salam, dan membaca doa - Peserta didik mengecek kebersihan kelas, minimal di sekitar meja dan kursi tempat duduknya. 	15 Menit
	<p>1. <i>Stimulation</i> (stimulasi / Pemberian rangsangan)</p>	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada pertemuan pertama guru bertanya “Apakah peserta didik sudah pernah mendengar mengenai Penyimpangan Sosial?”. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibimbing untuk memberi contoh tentang Penyimpangan Sosial yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran atau IPK yang akan dicapai. 	

Kegiatan Inti	2. <i>Problem statemen</i> (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendapatkan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pertemuan ini. - Peserta didik mengamati multimedia pembelajaran interaktif yang ditampilkan guru mengenai materi penyimpangan sosial. 	100 menit
	3. <i>Data collection</i> (pengumpulan data).	Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Setelah mengamati multimedia pembelajaran yang ditampilkan guru mengenai materi penyimpangan sosial, Peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan ciri-ciri penyimpangan sosial. - Peserta didik bertanya tentang jenis-jenis penyimpangan sosial. - Peserta didik bertanya mengenai penyebab terjadinya penyimpangan sosial. 	

	4. Data processing (pengolahan Data).	<p>Mengumpulkan informasi/mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mencari berbagai informasi melalui media internet untuk mengumpulkan informasi. Data -data yang dibahas tentang. - Pengertian penyimpangan sosial menurut beberapa ahli. - Penyimpangan sosial apa saja yang sering terjadi sekarang. 	
	5. <i>Verification</i> (pembuktian).	<p>Menalar/mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data-data yang diperoleh dari mengumpulkan informasi di atas, dihubungkan dengan contoh yang terjadi pada masyarakat. 	
	6. <i>Generalization.</i>	<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengemukakan hasil pengumpulan data melalui internet di hadapan kelas. - Melakukan kegiatan tanya jawab. - Peserta didik dibimbing oleh guru untuk menyimpulkan hasil diskusi. 	
Kegiatan Penutup		<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi mengenai hal-hal yang tidak sesuai dengan pembelajaran. 	20 menit

		- Merefleksi proses pembelajaran mengenai penyimpangan sosial.	
--	--	--	--

2. Pertemuan 2

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<i>Discovery learning</i>	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi salam, mempersilahkan salah satu Peserta didik untuk memimpin doa selanjutnya menanyakan kabar peserta didik, dengan menyampaikan ucapan “Bagaimana kabar kalian hari ini? sudah siapkah belajar?” Siapa saja yang tidak bisa hadir dalam pembelajaran hari ini? - Peserta didik mengecek kebersihan kelas, minimal di sekitar meja dan kursi tempat duduknya. - Peserta didik mengemukakan tentang materi yang lalu ! 	15 Menit

	<p>1. <i>Stimulation</i> (stimulasi / Pemberian rangsangan)</p>	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada pertemuan ini guru bertanya “apakah peserta didik sudah pernah mendengar mengenai Pengendalian Sosial?”. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberi contoh mengenai Pengendalian Sosial yang sering dilakukan di kehidupan sehari-hari. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau IPK yang akan dicapai. 	
Kegiatan Inti	<p>2. <i>Problem statemen</i> (pertanyaan/ identifikasi masalah)</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pertemuan ini. - Peserta didik mengamati multimedia pembelajaran interaktif yang ditampilkan guru mengenai materi pengendalian sosial. 	100 menit
	<p>3. <i>Data collection</i> (pengumpulan data).</p>	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah mengamati multimedia pembelajaran interaktif yang 	

		ditampilkan guru mengenai materi pengendalian sosial, peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan pengendalian sosial .	
	4. Data processing (pengolahan Data).	<p>Mengumpulkan informasi/mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mencari berbagai informasi melalui media internet untuk mengumpulkan informasi. Data -data yang dibahas tentang. - Pengertian pengendalian sosial menurut beberapa ahli? - Tujuan pengendalian sosial? 	
	5. <i>Verification</i> (pembuktian).	<p>Menalar/mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data-data yang diperoleh dari mengumpulkan informasi di atas, dihubungkan dengan contoh yang terjadi pada masyarakat. 	
	6. <i>Generalization.</i>	<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengemukakan hasil pengumpulan data melalui internet di hadapan kelas. - Melakukan kegiatan tanya jawab. - Peserta didik dibimbing oleh guru untuk menyimpulkan hasil diskusi. 	

Kegiatan Penutup		<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan klarifikasi terhadap hal-hal yang tidak sesuai dengan pembelajaran - Merefleksi proses pembelajaran mengenai pengendalian sosial yang dipelajari. 	20 menit
------------------	--	---	----------

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMA Negeri 21 Makassar
 Kelas / Semester : X / 1 (ganjil)
 Tahun Ajaran : 2019 / 2020

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Penilaian pengetahuan dilakukan sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai.

Instrumen Observasi Pengetahuan

Kelas :

Semester :

Pengetahuan yang dinilai :

No.	Nama Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik			
		Menjawab saja	Mendefinisikan	Mendefinisikan & Sedikit Uraian	Mendefinisikan & Penjelasan Logis
		1	2	3	4
1.			2		
2.				3	
3.					4
4.		1			
dst	...				

Observasi pengetahuan peserta didik dilakukan dalam bentuk mengamati diskusi dan pemikiran logis yang berkembang dalam diskusi. Penskoran aktivitas diberi skor rentang 1-4, dan nilai maksimal 100. Adapun kriteria skor diantaranya sebagai berikut:

- Skor 1 jika jawaban hanya berupaya menjawab saja.
- Skor 2 jika jawaban berupa mendefinisikan.
- Skor 3 jika jawaban berupa mendefinisikan dan sedikit uraian.
- Skor 4 jika jawaban berupa mendefinisikan dan penjelasan logis.

$$\text{Nilai} = \text{Skor Perolehan} \times 25$$

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu didalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada K1-4.

Kisi-kisi Penilaian Kinerja

Nama sekolah : SMA Negeri 21 Makassar

Kelas / Semester : X / 1 (Ganjil)

Tahun pelajaran : 2019 / 2020

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.				
2.				
3.				
4.				
dst.				

Rubrik Penskoran Penilaian Kinerja

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Bertanya				Kemampuan Menjawab/ Berargumentasi				Memberi Masukan/ Saran				Mengapresiasi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
dst																	

Keterangan : Diisi dengan tanda ceklist (√)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2= cukup, 1 = kurang

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan} \times 50}{2}$

Pedoman Penskoran (Rubrik)

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kemampuan Bertanya	Skor 4 apabila selalu bertanya. Skor 3 apabila sering bertanya. Skor 2 apabila kadang-kadang bertanya. Skor 1 apabila tidak pernah bertanya.
2.	Kemampuan Menjawab/ Berargumentasi	Skor 4 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan jelas. Skor 3 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan tidak jelas. Skor 2 apabila materi/jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas. Skor 1 apabila materi/jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas.
3.	Kemampuan memberi masukan	Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4.	Mengapresiasi	Skor 4 apabila selalu memberi pujian. Skor 3 apabila sering memberi pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,



Satriani S.Sos
NIP : 19780128 200802 2 008

Makassar,

2019

Peneliti



Wahyu Pratama Putra
NIM : 1441040009

Mengetahui
Kepala Sekolah,



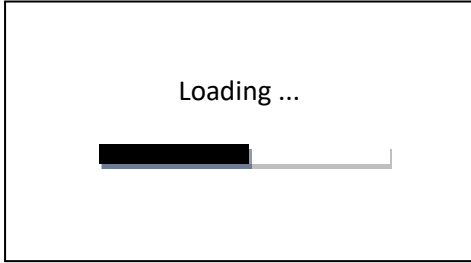
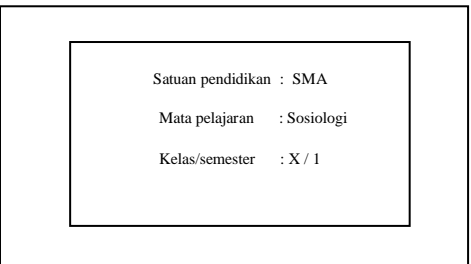
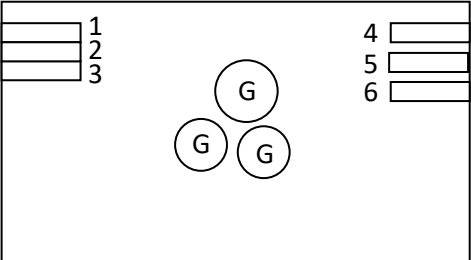
Andi Ernawati, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP : 19720301 199802 2 005

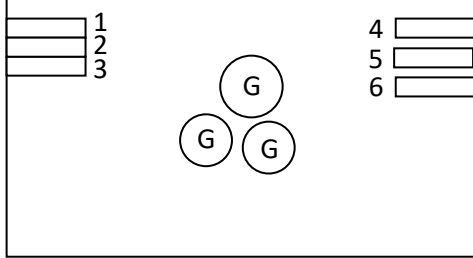
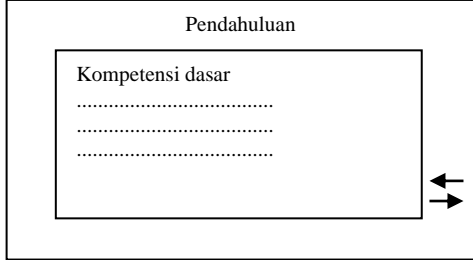
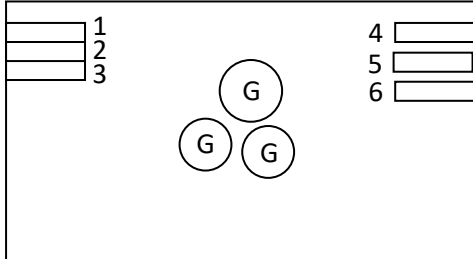
Lampiran 8

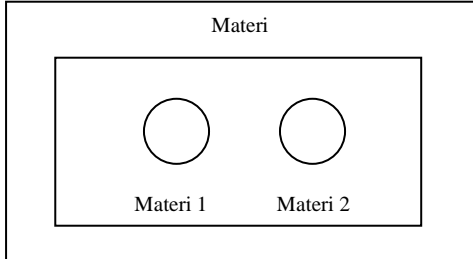
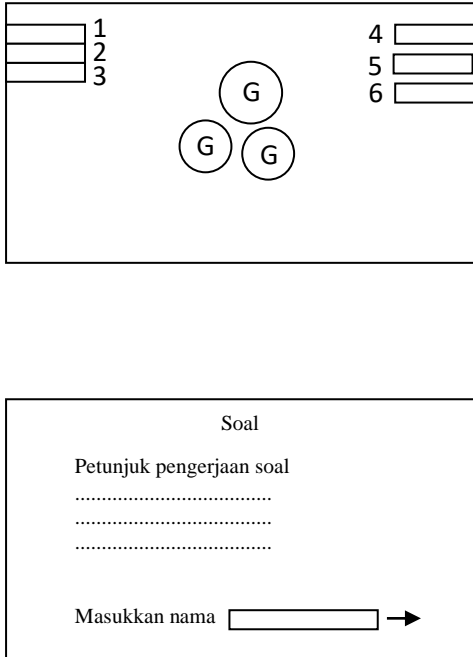
STORY BOARD

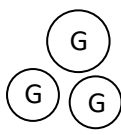

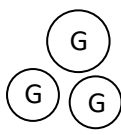
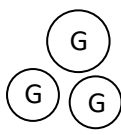
**“Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sosiologi
di kelas X SMA Negeri 21 Makassar”**

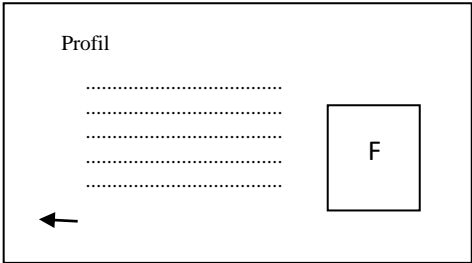
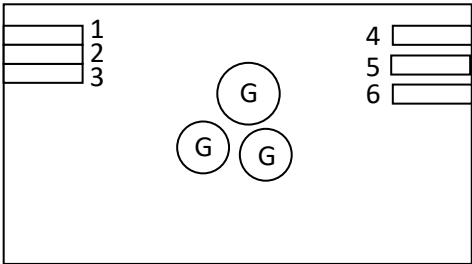
di kelas X SMA Negeri 21 Makassar”

No	Keterangan	Visualisasi	Audio														
1.	Setelah membuka file swf <i>Adobe flash professional CS6</i> , akan tampil halaman Loading sebelum menampilkan identitas media dan sasarannya, kemudian tampilan Menu utama (<i>Home</i>)		-														
2.	Selanjutnya tampilan identitas media berupa satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelas/semester.																
3.	<p>Kemudian setelah itu akan muncul tampilan Menu utama (<i>Home</i>). Pada halaman ini banyak tombol yang dapat di akses seperti, pendahuluan, materi, soal, info, profil, dan keluar.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Halaman Media</th> <th style="width: 70%;">Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Halaman utama</td> <td>Tampilan awal pada menu media.</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>Penyimpangan dan pengendalian sosial (G).</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Pop.up setiap tombol, dan gambar berganti-ganti secara otomatis.</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Judul materi,</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Halaman utama	Tampilan awal pada menu media.	Gambar	Penyimpangan dan pengendalian sosial (G).	Foto	-	Animasi	Pop.up setiap tombol, dan gambar berganti-ganti secara otomatis.	Video	-	Teks	Judul materi,		
Halaman Media	Keterangan																
Halaman utama	Tampilan awal pada menu media.																
Gambar	Penyimpangan dan pengendalian sosial (G).																
Foto	-																
Animasi	Pop.up setiap tombol, dan gambar berganti-ganti secara otomatis.																
Video	-																
Teks	Judul materi,																

	keterangan tombol.																			
Link / tombol	Menu utama : pendahuluan (1), materi(2), soal(3), info(4), profil pengembang(5), keluar(6).																			
<p>4. Untuk masuk ke halaman pendahuluan, user harus mengklik link/tombol pendahuluan (1) yang terdapat pada menu utama. Halaman ini berisi mengenai kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada media ini.</p> <table border="1" data-bbox="368 790 799 1413"> <thead> <tr> <th>Halaman Media</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendahuluan</td> <td>Tampilan halaman pendahuluan</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>Link / tombol</td> <td>Pendahuluan : next dan back Slide.</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Pendahuluan	Tampilan halaman pendahuluan	Gambar	-	Foto	-	Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.	Video	-	Teks	Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	Link / tombol	Pendahuluan : next dan back Slide.			 	
Halaman Media	Keterangan																			
Pendahuluan	Tampilan halaman pendahuluan																			
Gambar	-																			
Foto	-																			
Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.																			
Video	-																			
Teks	Pendahuluan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran																			
Link / tombol	Pendahuluan : next dan back Slide.																			
<p>5. Untuk masuk ke halaman materi, user harus mengklik link/tombol materi (2) yang terdapat pada menu utama. Halaman ini berisi dua pembahasan materi, yaitu mengenai penyimpangan sosial dan pengendalian sosial.</p>																				

Halaman Media	Keterangan		
Materi	Tampilan halaman materi		
Gambar	-		
Foto	-		
Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back.		
Video	Penyimpangan sosial.		
Teks	Materi1,materi2 dan materi berisi pembahasan penyimpangan sosial dan pengendalian sosial.		
Link / tombol	Materi : menuju ke tiap materi, next dan back Slide.		
<p>6.</p>	<p>Untuk masuk ke halaman Soal, user mengklik link/tombol Soal (3) yang terdapat pada menu utama. Halaman ini berisi beberapa soal pilihan ganda mengenai 2 materi yang telah dipelajari. Halaman ini bertujuan mengevaluasi pemahaman user mengenai materi yang telah dipelajari.</p>		

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Halaman Media</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soal</td> <td>Tampilan halaman awal soal</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back, perhitungan</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>petunjuk pengerjaan soal, Soal evaluasi sesuai dengan materi yang ada pada media, salah-benar jawaban dan skor soal.</td> </tr> <tr> <td>Link / tombol</td> <td>Soal : masuk dengan nama,menuju ke soal selanjutnya.</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Soal	Tampilan halaman awal soal	Gambar	-	Foto	-	Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back, perhitungan	Video	-	Teks	petunjuk pengerjaan soal, Soal evaluasi sesuai dengan materi yang ada pada media, salah-benar jawaban dan skor soal.	Link / tombol	Soal : masuk dengan nama,menuju ke soal selanjutnya.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Soal</p> <p>1.</p> <p>a.....</p> <p>b.....</p> <p>c.....</p> <p>d.....</p> <p style="text-align: right;">→</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Nama</p> <p>Salah : <input type="text"/></p> <p>Benar : <input type="text"/></p> <p>Skor : <input type="text"/></p> <p style="text-align: center;">Selamat anda berhasil !</p> </div>										
Halaman Media	Keterangan																											
Soal	Tampilan halaman awal soal																											
Gambar	-																											
Foto	-																											
Animasi	Pop.up setiap tombol, dan tombol next dan back, perhitungan																											
Video	-																											
Teks	petunjuk pengerjaan soal, Soal evaluasi sesuai dengan materi yang ada pada media, salah-benar jawaban dan skor soal.																											
Link / tombol	Soal : masuk dengan nama,menuju ke soal selanjutnya.																											
<p>7.</p>	<p>Untuk masuk ke halaman info, user harus mengklik link/tombol info (4) yang terdapat pada menu utama. Halaman ini berisi informasi fungsi setiap tombol yang ada pada media.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Halaman Media</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Info</td> <td>Tampilan halaman informasi tombol.</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>tombol kembali ke menu utama</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Informasi fungsi tombol.</td> </tr> <tr> <td>Link / tombol</td> <td>Info : tombol kembali ke menu utaman.</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Info	Tampilan halaman informasi tombol.	Gambar	-	Foto	-	Animasi	tombol kembali ke menu utama	Video	-	Teks	Informasi fungsi tombol.	Link / tombol	Info : tombol kembali ke menu utaman.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">1</td> <td style="width: 60%;"></td> <td style="width: 20%; border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">3</td> <td></td> <td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">6</td> </tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Info</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p style="text-align: left;">  </p> </div>	1		4	2		5	3		6	
Halaman Media	Keterangan																											
Info	Tampilan halaman informasi tombol.																											
Gambar	-																											
Foto	-																											
Animasi	tombol kembali ke menu utama																											
Video	-																											
Teks	Informasi fungsi tombol.																											
Link / tombol	Info : tombol kembali ke menu utaman.																											
1		4																										
2		5																										
3		6																										

<p>8.</p>	<p>Untuk masuk ke halaman profil, user harus mengklik link/tombol profil (5) yang terdapat pada menu utama. halaman ini berisi biodata singkat pengembang media.</p> <table border="1" data-bbox="368 528 799 999"> <thead> <tr> <th>Halaman Media</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Profil</td> <td>Tampilan halaman biodata pengembang</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Foto</td> <td>Pengembang</td> </tr> <tr> <td>Animasi</td> <td>tombol kembali ke menu utama</td> </tr> <tr> <td>Video</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Biodata singkat pengembang.</td> </tr> <tr> <td>Link / tombol</td> <td>Profil : tombol kembali ke menu utaman.</td> </tr> </tbody> </table>	Halaman Media	Keterangan	Profil	Tampilan halaman biodata pengembang	Gambar	-	Foto	Pengembang	Animasi	tombol kembali ke menu utama	Video	-	Teks	Biodata singkat pengembang.	Link / tombol	Profil : tombol kembali ke menu utaman.		
Halaman Media	Keterangan																		
Profil	Tampilan halaman biodata pengembang																		
Gambar	-																		
Foto	Pengembang																		
Animasi	tombol kembali ke menu utama																		
Video	-																		
Teks	Biodata singkat pengembang.																		
Link / tombol	Profil : tombol kembali ke menu utaman.																		
<p>9.</p>	<p>Untuk keluar dari media, user bisa mengklik link/tombol keluar (6) yang terdapat pada menu utama.</p>																		

Lampiran 9

Tutorial Singkat *Adobe Flash professional CS6*

A. Pengenalan *Adobe Flash professional CS6*.

Adobe Flash professional CS6 adalah salah satu produk/software dari *Adobe* (dahulu bernama *Macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *Adobe*) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan *vektor* untuk skala ukuran kecil. Dahulu *Software* ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat online(menggunakan koneksi internet) , namun seiring dengan perkembangannya *Adobe Flash professional CS6* digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat offline(tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari *Software* ini menggunakan ekstension *.swf* serta dapat di *play* atau diputar melalui *Browser /Web* dengan syarat sudah terinstall *plugin Adobe Flash professional CS6*.



Bahasa pemrograman yang digunakan di *Adobe Flash professional CS6* menggunakan bahasa *Action Script*. Umumnya banyak yang menggunakan *Action Script 2.0* (ditujukan untuk penggunaan platform desktop) dan *Action Script 3.0* (ditujukan untuk penggunaan platform mobile). Software yang banyak digunakan saat ini yaitu *Adobe Flash professional CS6* atau *Creative Suite 6* yang merupakan versi dari *Adobe Flash professional CS6* yang sebelumnya yaitu *Creative Suite 5*. Melalui *Adobe Flash*

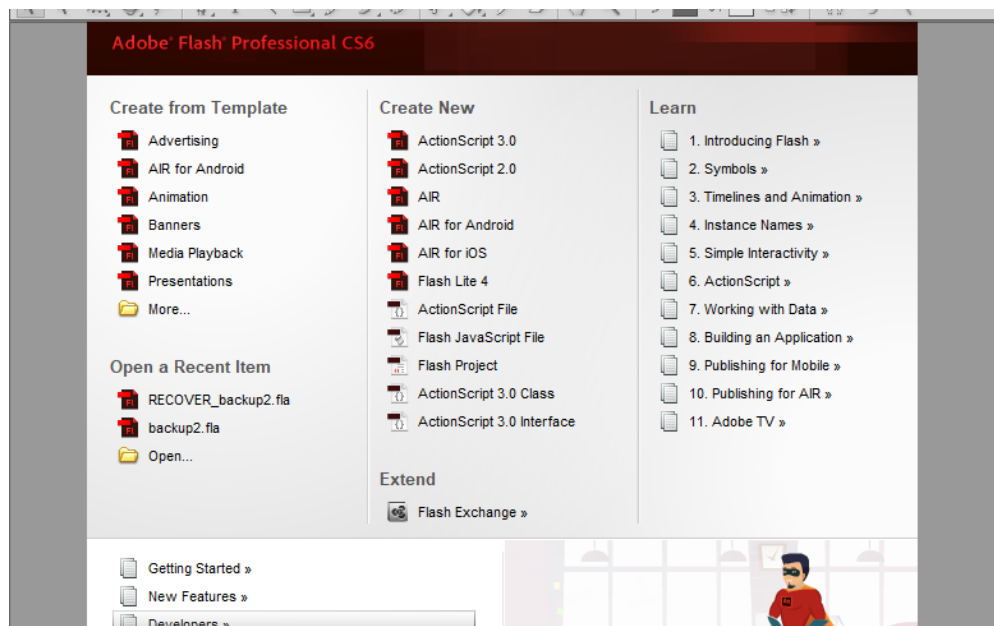
professional CS6 kalian juga dapat membuat atau mengembangkan game, media pembelajaran atau bahan ajar, serta kuis, banner iklan dan lain-lain.

B. Bagaimana Cara Menggunakan *Adobe Flash professional CS6*?

Menggunakan *Software* seperti *Adobe Flash professional CS6* tidak lah sulit, asalkan kita giat atau rajin belajar lama -lama akan bisa sendiri (bisa karna terbiasa). Nah berikut di bawah ini saya akan berbagi tutorial tentang belajar mengenal *Adobe Flash professional CS6* dan *tools* penggunaannya.

1. Menjalankan *Adobe Flash professional CS6*

Pertama-tama kalian dapat membuka *Software Adobe Flash professional CS6* yang ada di Komputer kalian dengan cara mengklik kiri dua kali. Sampai muncul tampilan seperti gambar dibawah beserta penjelasannya :



Penjelasan :

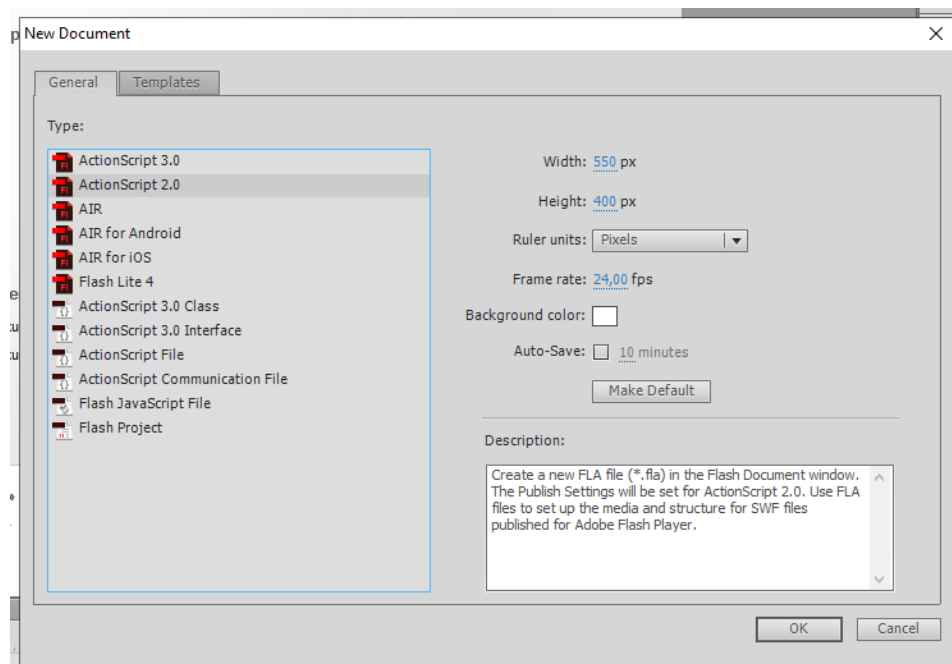
- ***Create from template***, digunakan untuk membuka template-template yang sudah disediakan di *Adobe Flash professional CS6*.
- ***Create New***, digunakan untuk membuat atau membuka file dokumen baru .
- ***Learn***, pada bagian ini akan di jelaskan dasar-dasar penggunaan yang ada di *Adobe Flash professional CS6*, pengguna nanti akan diarahkan ke Situs *Web Adobe.com* ketika memilih.
- ***Open a Recent Item***, digunakan untuk membuka file dokumen yang baru saja dibuat dan disimpan.

- **Open**, digunakan untuk membuka file yang tersimpan di direktori folder pada komputer kalian.
- **Don't show again**, ketika di centang maka akan berfungsi untuk menyembunyikan tampilan awal Adobe Flash professional CS6.

2. Membuka atau membuat file dokumen baru

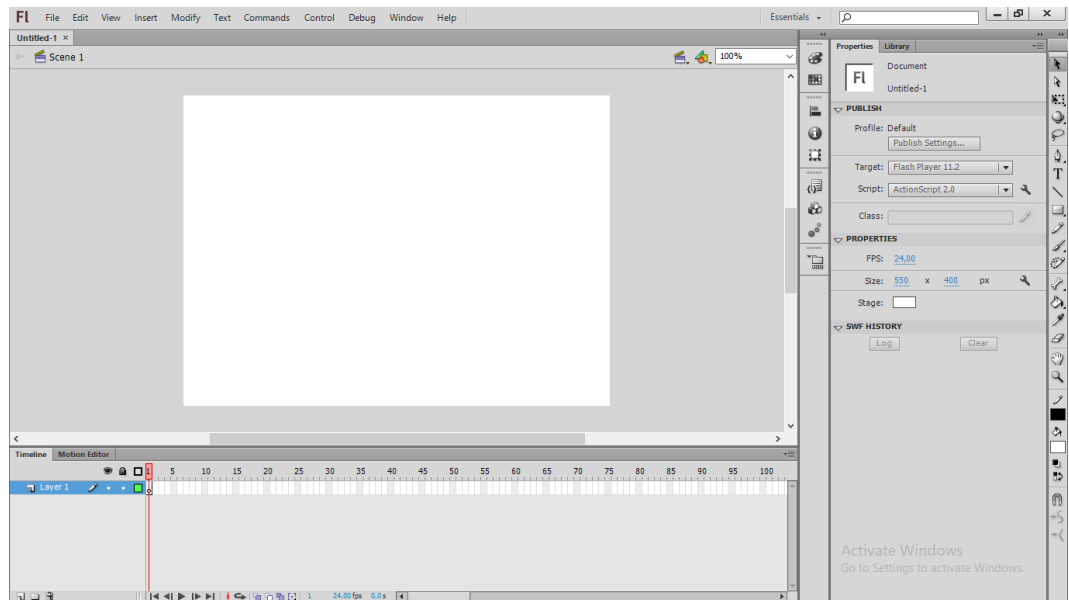
Seperti gambar tampilan diatas kalian dapat membuka atau membuat file dokumen baru di Adobe Flash CS6 dengan dua cara:

- Pada bagian **Create New** kalian dapat memilih jenis versi Action Script (Contoh Action Script 2.0).
- Pada bagian menu pilih **File** lalu **New** pada Tab **General** pilih jenis versi Action Script. Kalian dapat melihat seperti gambar dibawah:



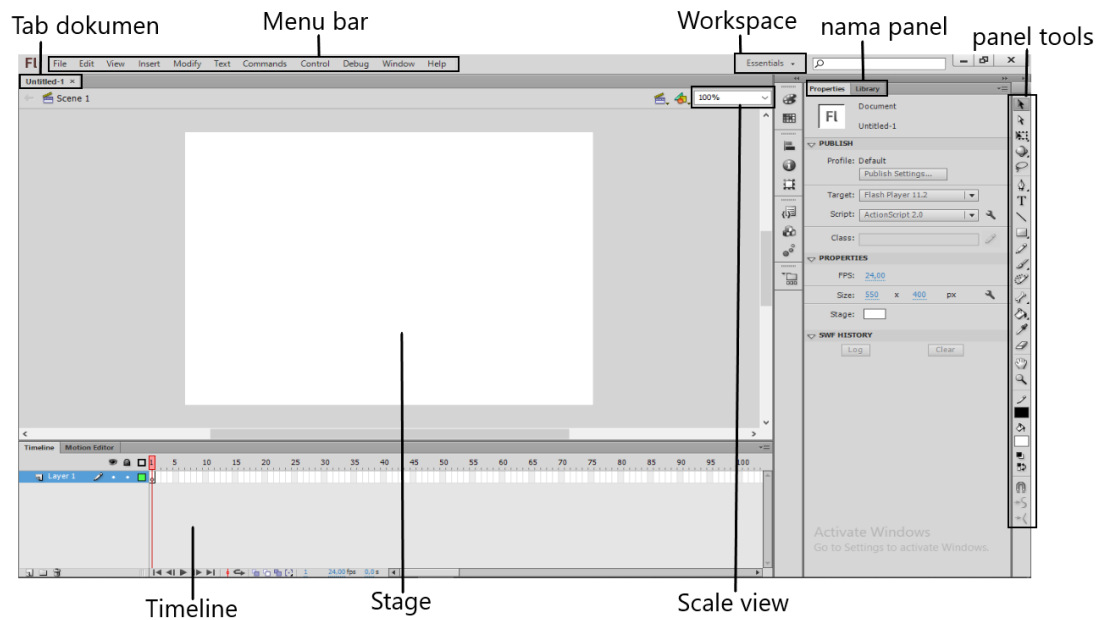
Tampilan *New Document*

Setelah di pilih maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah:



Tampilan Dokumen baru yang dipilih.

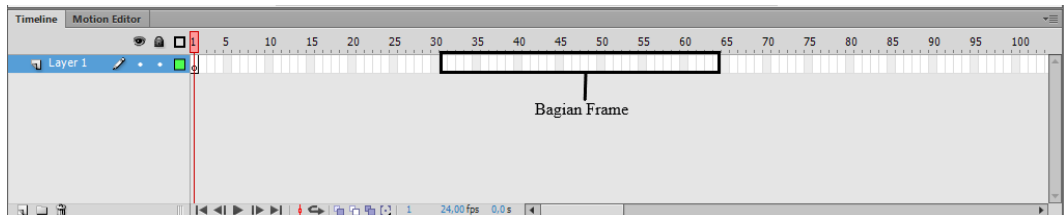
3. Mengenal penggunaan tools di Adobe Flash CS6



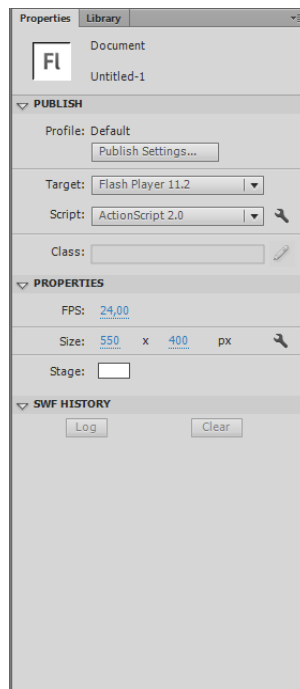
Tampilan Dokumen baru beserta bagian-bagiannya.

Penjelasan :

- **Menu bar**, suatu barisan menu yang berfungsi untuk melakukan perintah yang di tampilkan menggunakan *text*.
- **Workspace**, digunakan untuk mengatur layout atau tampilan area kerja di *Adobe Flash Professional CS6*.
- **Stage**, menunjukan suatu tempat dibuat atau diolahnya keseluruhan obyek yang ada di *Adobe Flash Professional CS6*.
- **Scale View**, berfungsi untuk mengatur skala atau ukuran pada *Stage*.
- **Timeline**, pada bagian ini digunakan untuk *manage* (mengatur dan mengontrol) isi yang ada di *file* dokumen dalam layar dan *frame*.
- **Motion editor**, merupakan kelanjutan dari timeline yang juga digunakan untuk mengontrol animasi.



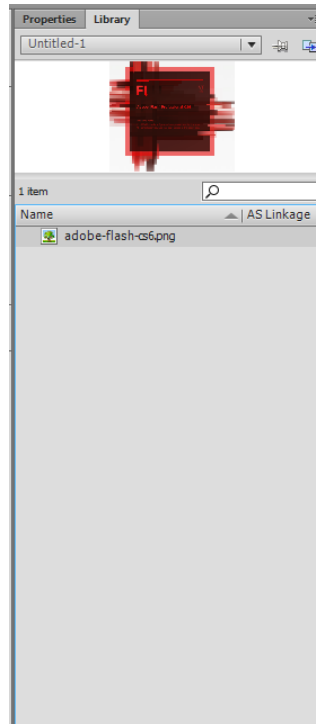
Tampilan Panel Timeline



Tampilan Panel Properties

Penjelasan :

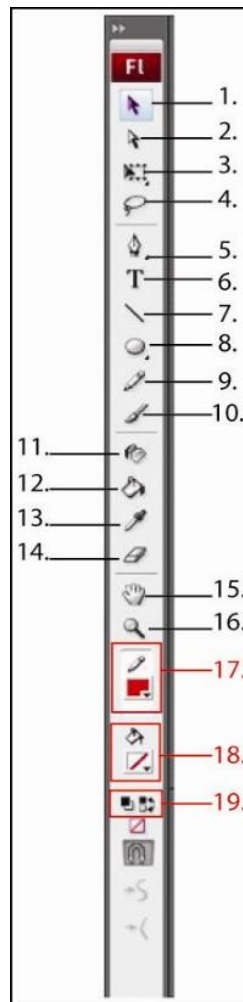
- **Panel Properties**, pada panel ini kalian dapat mengatur suatu *Stage*, *Obyek*, dan *Frame* yang kalian pilih. disini juga terdapat *Publish Setting* yang dapat kalian pilih untuk menentukan hasil dari program yang telah kalian buat di *Adobe Flash Professional CS6*.



Tampilan *Panel Library*

Penjelasan :

- **Panel Library**, pada panel ini ditujukan untuk menyimpan keseluruhan *obyek*, seperti *simbol*, *graphic*, *button*, *sound* dan *movie clip* yang sudah dibuat.



Tampilan *Panel Tools*

Penjelasan :

Panel Tools, merupakan panel yang berisi beberapa tools atau tombol yang dapat membuat ,mengatur dan juga mendesain suatu objek. Berikut penjelasan setiap tool yang terdapat pada Panel Tools .

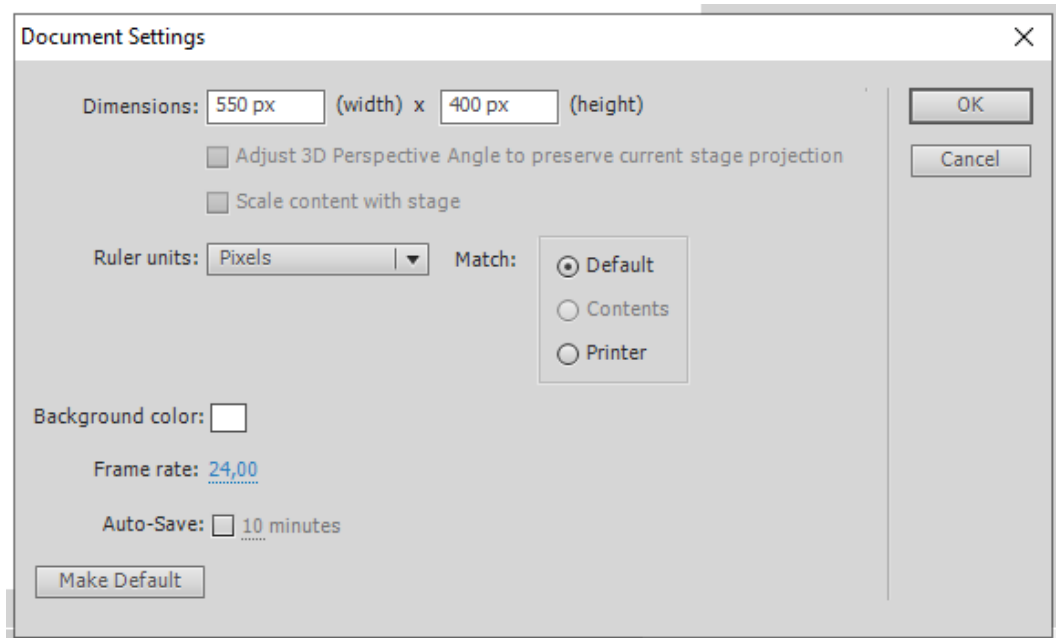
- (1) **Arrow Tool**, Arrow Tool atau sering disebut selection tool berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
- (2) **Subselection Tool**, berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada selection tool.
- (3) **Free Transform Tool**, berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- (4) **Lasso Tool**, berfungsi untuk memotong gambar secara manual.

- (5) **Pen Tool**, digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- (6) **Text Tool**, digunakan untuk membuat objek teks
- (7) **Line Tool**, digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- (8) **Oval Tool**, digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips.
- (9) **Pencil Tool**, digunakan untuk membuat garis.
- (10) **Brush Tool**, digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- (11) **Ink Bottle tool**, digunakan untuk mengisi/mengganti Stroke(garis luar) suatu objek.
- (12) **Paintbucket Tool**, digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- (13) **Eye Dropper Tool**, digunakan untuk mengambil sampel warna.
- (14) **Eraser Tool**, digunakan untuk menghapus objek.
- (15) **Hand Tool**, digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
- (16) **Zoom Tool**, digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.

4. Mengatur Stage

Stage atau biasa disebut area lembar kerja di dalam flash yang digunakan untuk meletakkan suatu obyek seperti gambar-gambar yang berada di Panel Library. Kalian juga dapat mengatur stage dengan cara :

- Pada menu bar kalian bisa pilih **Modify** lalu pilih **Document** setelah itu akan tampil jendela **Document Settings** seperti pada gambar dibawah. Setelah kalian atur kalian dapat memilih tombol **OK**.



Tampilan *Document Settings*.

Penjelasan :

- **Dimension**, pada bagian ini digunakan untuk mengatur ukuran Stage dengan memberi nilai **Width** untuk nilai lebar dan juga **Height** untuk memberi nilai tinggi pada *Stage*.
- **Scale content with stage**, jika di centang maka ukuran objek secara otomatis akan menyesuaikan ukuran *Stage* ketika diubah.
- **Ruler units**, digunakan untuk menentukan nilai satuan ukur yang dipilih seperti pada gambar diatas menggunakan *Pixels* untuk satuan ukuranya.
- **Background color**, untuk menentukan latar belakang dari warna *Stage*.
- **Frame rate**, untuk mengatur banyaknya *frame* yang dihasilkan dalam setiap detiknya, digunakan untuk keperluan animasi.
- **Auto-Save**, fitur yang sangat berguna di *Adobe Flash Professional CS6* kalian dapat mengatur waktu untuk penyimpanan otomatis. Jika PC atau komputer kalian mati namun pekerjaan lupa kalian simpan, maka fitur ini akan membuat *file recovery* ketika kalian membuka lagi *Software Adobe Flash Professional CS6*.

5. Menggeser Stage

Kalian dapat menggeser Stage atau lembar kerja dengan menggunakan tools yang ada di **Panel Tools**.

- Pertama kalian dapat memilih tombol yang bernama **Hand tool**



- Lalu klik objek atau gambar dan geser pada posisi yang diinginkan.

6. Mengatur Skala Stage

Saat kalian sedang mengerjakan suatu objek terkadang ada salah satu objek yang harus kalian *zoom* pada posisi tertentu, untuk memaksimalkan hasil dari pengerjaan suatu objek. Nah kalian dapat melakukannya dengan mengatur skala *stage* dengan cara :

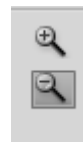
- Kalian dapat memilih tombol yang bernama **Zoom tool**



- Setelah itu terdapat dua pilihan **Enlarge** dan **Reduce**

(1) **Enlarge**, digunakan untuk memperbesar tampilan di *Stage*.

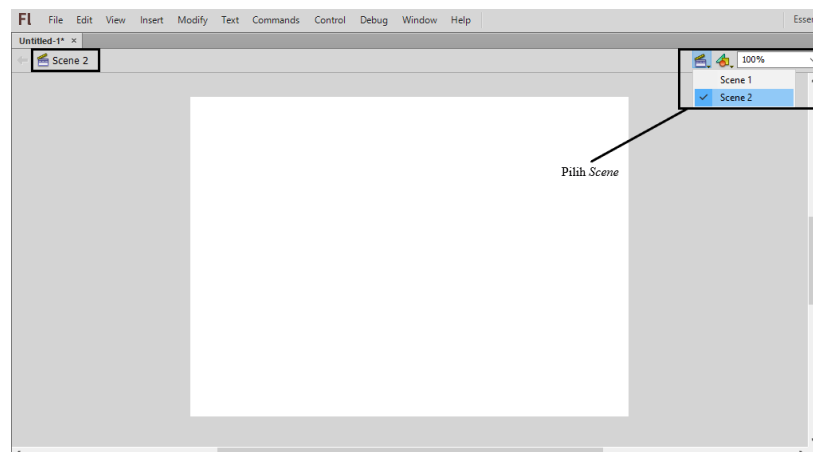
(2) **Reduce**, digunakan untuk memperkecil tampilan di *Stage*.



7. Menambahkan Scene

Scene atau biasa disebut layar yang biasa digunakan untuk mengatur dan menyusun objek-objek. Kalian dapat menambahkan *scene* dengan cara :

- Ada menu bar kalian dapat memilih **Insert** lalu **Scene**.
- Lalu kalian dapat berpindah-pindah **Scene** seperti pada gambar dibawah:



Tampilan Scene

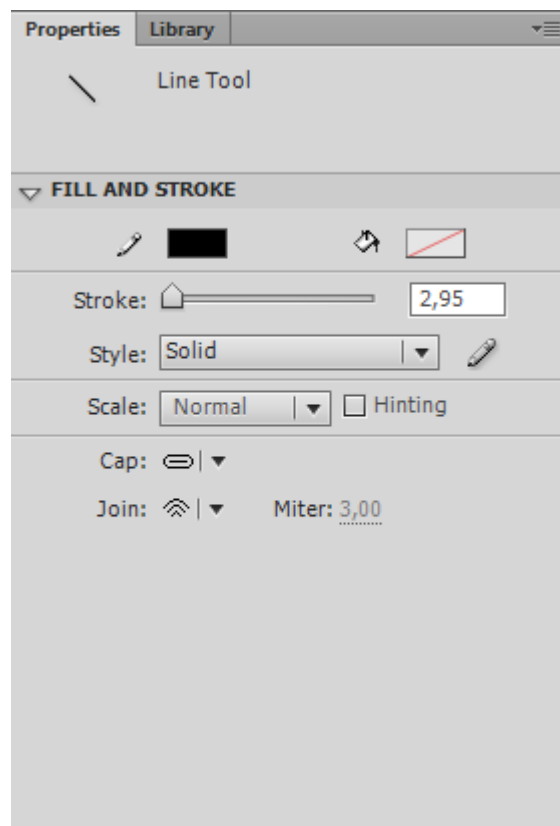
8. Menggambar Objek Dasar di Adobe Flash Professional CS6

Oke , setelah sebelumnya kita sudah belajar mengenal tentang *Adobe Flash Professional CS6* beserta *tools* penggunaannya. Setelah itu kita akan belajar menggambar objek-objek dasar yang ada di *Adobe Flash Professional CS6*. Objek-objek dasar ini contohnya seperti menggambar garis, kotak, lingkaran, bintang, lain-lain.

a) Menggambar garis

Untuk menggambar garis di Adobe Flash CS6 , bisa menggunakan Line tool dan juga bisa menggambar garis dengan variasi objek garis yang kalian inginkan.

- Pilih atau klik **Line tool** 
- Perhatikan pada panel **Properties** lalu atur seperti pada gambar dibawah :



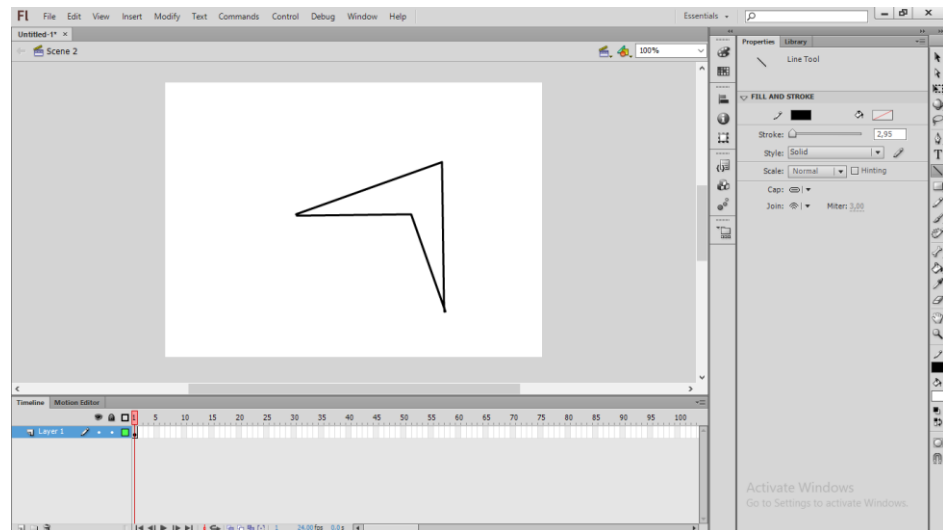
Panel Properties pada Line tool

Penjelasan :

- **Stroke color**, digunakan untuk memberi warna garis.
- **Stroke heigh**, digunakan untuk mengatur ketebalan garis.

- *Style*, digunakan untuk memilih jenis atau bentuk garis.
- *Cap*, digunakan untuk menentukan ujung garis.


Kalian bisa membuat garis sesuai dengan kreativitas atau imajinasi kalian.

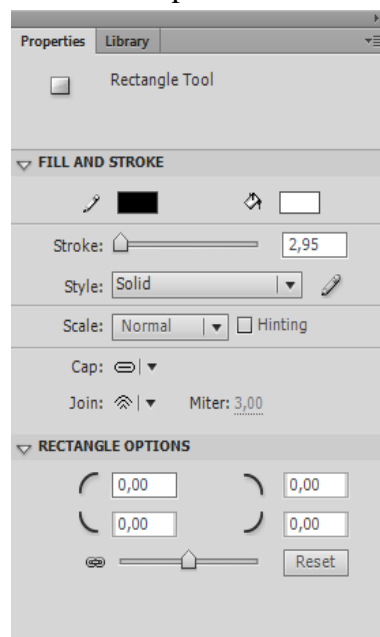


Contoh menggambar garis dengan *Line tool*

b) Menggambar Kotak

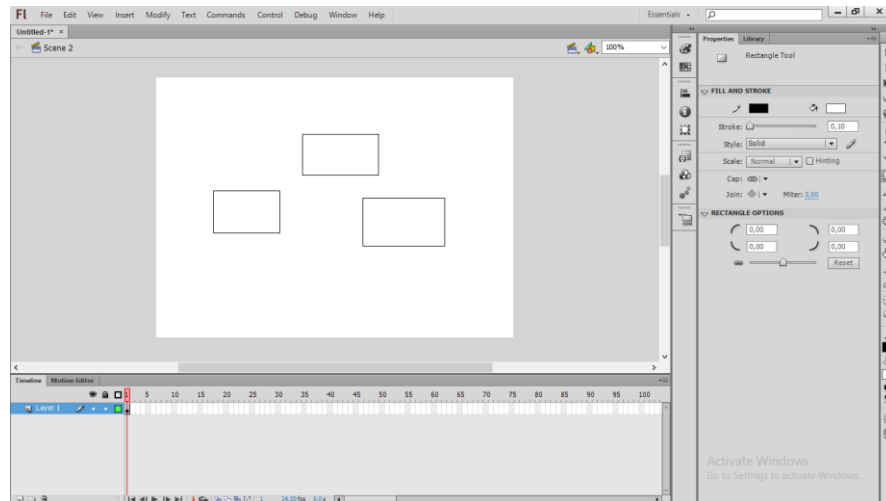
Untuk menggambar kotak, di *Adobe Flash Professional CS6* menyediakan dua fungsi *tool* yaitu *Rectangle tool* dan *Primitive tool*.

- Pilih *Rectangle tool* 
- Perhatikan pada panel *Properties*, lalu atur sesuai dengan kelengkungan sudut kotak dengan menentukan nilai pada *rollout Rectangle Options*.



Properties *Rectangle tool*


Kemudian klik tahan dan geser pada Stage sampai membentuk sebuah bentuk objek kotak. Maka akan menghasilkan bentuk kotak seperti gambar di bawah :

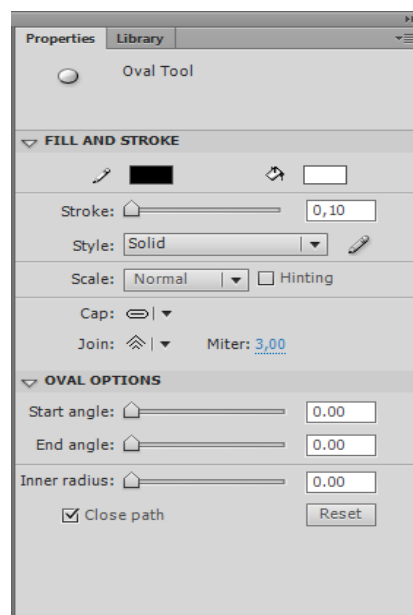


Hasil dari Objek Rectangle tool.

c) Menggambar Lingkaran

Untuk menggambar lingkaran bisa menggunakan dua tool, yaitu Oval tool dan Primitive tool. Berikut langkah untuk menggambar lingkaran :

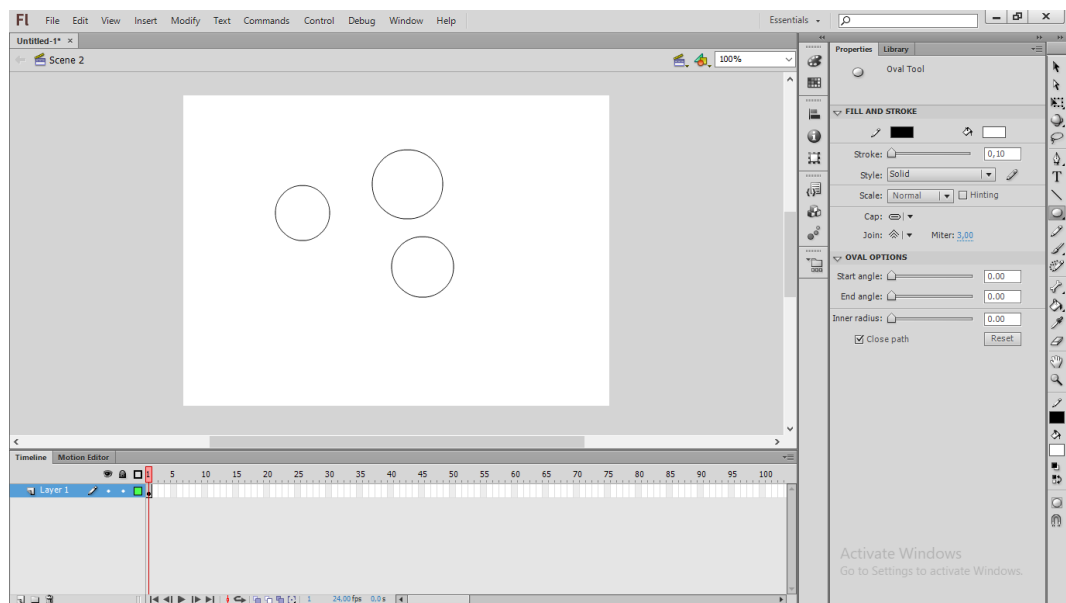
- Klik atau pilih **Oval tool** 
- Perhatikan pada panel Properties atur dan sesuaikan beberapa pengaturan pada rollout Oval Options seperti pada gambar dibawah :



Properties Oval tool

Penjelasan :

- (1) **Start Angle**, untuk memotong *oval* dari batas awal objek.
 - (2) **End Angle**, untuk memotong *oval* dari batas akhir objek.
 - (3) **Inner Radius**, untuk membentuk potongan dari pusat objek
- Kemudian klik tahan dan geser pada Stage sampai membentuk sebuah bentuk objek lingkaran. Maka akan menghasilkan bentuk lingkaran seperti gambar di bawah :



Hasil dari Objek *Oval tool*.

Untuk *Tutorial* lebih lengkap dapat mengakses video *tutorial flash* yang tersedia di *youtube*, atau dapat mengakses beberapa *Link* di bawah ini :

- <https://www.youtube.com/watch?v=Ae9ttUe9wKo&pbjreload=10>
- https://www.youtube.com/watch?v=wYorwn_ZNvA&list=PLISZTeQueJCXbu0NETgds2_QmvehsEszn&index=5
- https://www.youtube.com/watch?v=y06b0C4viE4&list=PLISZTeQueJCXbu0NETgds2_QmvehsEszn&index=4
- https://www.youtube.com/watch?v=oaHkGd9w3KU&list=PLISZTeQueJCXbu0NETgds2_QmvehsEszn&index=11
- https://www.youtube.com/watch?v=ZRu3MN5jOsk&list=PLISZTeQueJCXbu0NETgds2_QmvehsEszn&index=3

Lampiran 10

FORMAT A : UJI AHLI
MEDIA PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI.

Data Pribadi Ahli Media Pembelajaran

Nama : Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si
NIP : 19730702 200801 1 007
Instansi/Unit kerja : FIP UNM / Teknologi Pendidikan
Bidang Kepakaran : Media dan Desain Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan/desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan animasi, teks, fade, dan transition,	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian suara dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian penggunaan warna dan kontras	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan warna huruf (<i>font color</i>)	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan Ukuran huruf (<i>font size</i>)	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
11.	Kejelasan suara	1	2	3	4	5
12.	Kemudahan operasional	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

- Screenshot video dicantumkan.
- Pergelas maklumat to kesesuaian suara

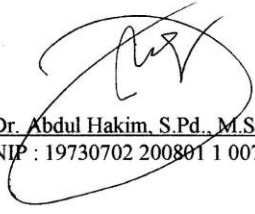
Kesimpulan

Media Pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi
- ② Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi
3. Belum layak diuji cobakan

*)Lingkari salah satu

Makassar, 17/10/2019
Validator


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si
NIP : 19730702 200801 1 007

Lampiran 11

FORMAT B: UJI AHLI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI ATAU MATERI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI.

Data Pribadi Ahli Media Pembelajaran

Nama : Dr. Supriadi Torro, S.Pd., M.Si.

NIP : 19680907 200012 1 001

Instansi/Unit kerja : FIS UNM

Bidang Kepakaran : SOSIOLOGI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	1	2	3	4	5
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan judul dengan isi materi	1	2	3	4	5
4.	Kelengkapan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan materi	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian antara soal dengan materi	1	2	3	4	5
9.	Menggunakan bahasa yang baku	1	2	3	4	5
10.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

1 = Sangat kurang baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

- Rumusan Tujuan lebih fokus & tercapai
- Isi materi & seuaikan dgn rumus tujuan.
- Perbaiki struktur soal dan et ke 2/6
- Pertanyaan NO 10 di ubah redaksi.
Menjadi Matri/medic Mente
by Rina

Kesimpulan

Media Pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi
- ② Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi
3. Belum layak diuji cobakan

*)Lingkari salah satu

Makassar, 18/10/2019
Validator



Dr. Supriadi Torro, S.Pd., M.Si.
NIP : 19680907 200012 1 001

Lampiran 12

FORMAT C : UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI.

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/Desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan operasional	1	2	3	4	5
9.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

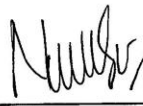
Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Makassar, 1-11-2019
Peserta didik,


NIS 19.8905

FORMAT C : UJI COBA
KELOMPOK KECIL

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI.**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/Desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan operasional	1	2	3	4	5
9.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

komentar : warnanya kurang menarik, vidionya terlalu singkat

saran :ampilkan warna yg lebih terang

Makassar, 1/10/2019
Peserta didik,



NIS

Ft. Rahmawati

FORMAT C : UJI COBA
KELOMPOK KECIL

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI.**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/Desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan operasional	1	2	3	4	5
9.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

1 = Sangat kurang baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

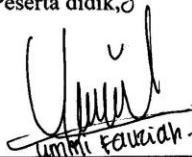
4 = Baik

5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Makassar, 01-11-2019
Peserta didik,


Ummi Fauziah S.
NIS 19.6970

Lampiran 13

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK BESAR

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI.

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

~~Manfaat~~ Manfaat (Manfaat beful) sesuai
apa yang dikumpulkan dan dijelaskan.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Makassar,
Peserta didik,


Dharma Adhika W
NIS

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK BESAR

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI.**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/desain media	1	2	3	(4)	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	(5)
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	(4)	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	(5)
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	(5)
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	(4)	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	(5)
8.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	(5)

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Menurut saya materi yg diberikan
sangat sesuai dgn kebutuhan
saya.

Makassar,
Peserta didik,

ASYRAF

Muh. ASYRAF Wicaksana
NIS 19.6903

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK BESAR

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI.**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media/desain media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan suara pada video	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
7.	Soal evaluasi (latihan) sesuai dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Makassar, 11/11/2019
Peserta didik,



Dinda

NIS

Lampiran 14

FORMAT E : TANGGAPAN
GURU MATA PELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN GURU TERHADAP MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI.

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
A Aspek Efektif						
1	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
2	Media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1	2	3	4	5
3	Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh	1	2	3	4	5
4	Materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari	1	2	3	4	5
5	Media pembelajaran mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi	1	2	3	4	5
6	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan	1	2	3	4	5
7	Dalam media pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik Siswa	1	2	3	4	5
9	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran	1	2	3	4	5
B Aspek Interaktif						
10	Tampilan media yang menarik	1	2	3	4	5
11	Penggunaan font dalam media mudah untuk dibaca	1	2	3	4	5
12	Penyajian materi menggunakan program <i>Adobe Flash Professional CS6</i> jelas.	1	2	3	4	5
13	Bahasa yang digunakan dalam media sudah menggambarkan kepadatan ide	1	2	3	4	5
14	Istilah-istilah dalam media mudah dipahami	1	2	3	4	5
15	Kualitas tampilan yang interaktif	1	2	3	4	5

C Aspek Menarik						
16	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu Siswa	1	2	3	4	5
17	Media pembelajaran dapat membantu Siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)?	1	2	3	4	5
D Aspek Kreatif						
18	Media pembelajaran menimbulkan inspirasi Siswa dalam pemecahan masalah	1	2	3	4	5
19	Media pembelajaran membantu Siswa dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
20	Media pembelajaran ini sudah ada sebelumnya	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

- Mediannya sudah bagus tapi mungkin hanya perlu diberikan peregrisan pada judul-judul materi dan perlu ditambahkan gambar realitas sosial lainnya

Makassar, 6-11-2019
Guru,



SATRIANI S.SOS
NIP 19780128 200801 2 008

Lampiran 15



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung Makassar 90222 Telp. 883076 - Fax. (0411) 884457 Website:
www.unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh Pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2018, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara:

Nama : Wahyu Pratama Putra
NIM : 1441040009
Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata
Pelajaran Sosiologi di kelas X SMA Negeri 21 Makassar.

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan peserta seminar maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 15 Oktober 2019

Pembimbing I

Dr. Nurhikmah H, S.Pd, M.Si.
NIP. 19731106 200501 2 001

Pembimbing II

Dr. Farida Febriati, S.S, M.Si
NIP. 19750222 200312 2 001

**Mengetahui,
Dekan
FIP UNM**



Dr. Mustafa, M.Si.
NIP. 19660525 199203 1 002

**Disahkan Oleh,
Ketua Prodi Teknologi
Pendidikan FIP UNM**



Dr. H. Abdul Haling, M.Pd.
NIP. 19620516 199003 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 7714/UN36.4/LT/2019

16 Oktober 2019

H a l : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPM D Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

N a m a : Wahyu Pratama Putra
N I M : 1441040009
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X SMA NEGERI 21
MAKASSAR**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



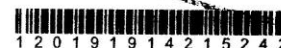
Wakil Dekan Bidang Akademik, 

Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 24796/S.01/PTSP/2019
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 7714/UN36.4/LT/2019 tanggal 19 Oktober 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : WAHYU PRATAMA PUTRA
 Nomor Pokok : 1441040009
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELJARN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X SMA NEGERI 21 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **21 Oktober s/d 21 November 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 21 Oktober 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
 1. Wakil Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 Tamalanrea Makassar Telepon 585257, 586083, Fax 584959 Kode Pos. 90245

Makassar, 21 Oktober 2019

Nomor : 867/201/265/P.PTK-FAS/DISDIK
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMK NEGERI 21 MAKASSAR
di
Makassar

Dengan hormat, berdasarkan surat kepala dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu Provinsi Sulawesi Selatan No. 24796/S.01/PTSP/2019 tanggal 21 Oktober 2019 perihal izin penelitian oleh mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : **WAHYU PRATAMA PUTRA**
Nomor Pokok : 1441040009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan / Lembaga : Mahasiswa (S1) UNM Mkassar
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Yang bersangkutan bermaksud untuk melakukan penelitian di dalam rangka penyusunan skripsi, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X SMA NEGERI 21 MAKASSAR "**

Pelaksanaan : 21 Oktober s/d 21 November 2019

Pada Prinsipnya kami menerima dan menyetujui kegiatan tersebut, sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n **KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KEPALA BIDANG PPTK FASILITASI PAUD,
DIKDAS, DIKTI DAN DIKMAS**

MELVIN SALAHUDDIN, SE, M.Pub.& Int.Law.Ph.D.

Pangkat: Pembina

NIP: 19750120 200112 1 002

Tembusan:

1. Kepala Dinas Pendidikan Prov.Sulsel (Sebagai Laporan)
2. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Makassar-Maros
3. Pertinggal



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 21 WILAYAH 1 MAROS MAKASSAR
 Jl. Tamalanrea Raya No. 1A BTP Makassar Telp. (0411) 4794290 Faks (0411) 4794290
 Kode Pos 90245 Laman: www.sman21makassar.sch.id e-mail: sma21makassar@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 070/540-UPT SMA 21/MKS .1 / DISDIK

Berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 867/2011265/P.PTK-FAS/DISDIK Tanggal, 24 Oktober 2019, Perihal izin penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi di Univeritas Negeri Makassar, Maka dengan ini Kepala UPT SMA Negeri 21 Makassar menerangkan bahwa :

Nama : **Wahyu Pratama Putra**
 N I M : 1441040009
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNM Makassar
 Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 21 Makassar pada tanggal 29 Oktober 2019 s/d 21 November 2019 dengan Judul Penelitian **“PENGEMBANGAN MULTI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS X SMA NEGERI 21 MAKASSAR”**

Demikian surat Keterangan Penelitian ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 26 November 2019
 Kepala UPT SMAN 21 Makassar

Andi Ernawati, S.Pd., M.Pd., Ph.D
 NIP.19720301 199802 2 005

Lampiran 16

Gambar 1. Pengisian angket identifikasi kebutuhan peserta didik.



Gambar 2. Pengisian angket identifikasi kebutuhan peserta didik.



Gambar 3. Uji coba kelompok besar.



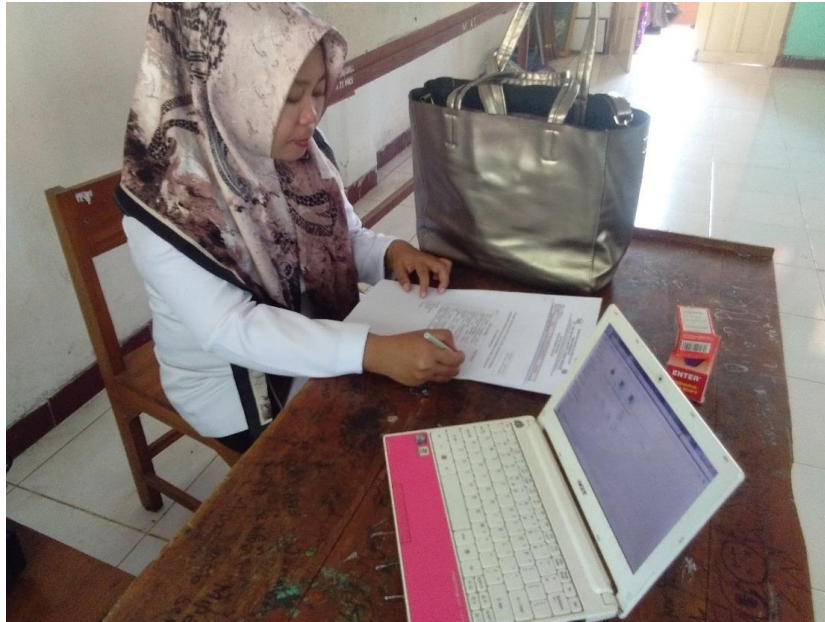
Gambar 4. Pengisian angket uji coba kelompok besar.



Gambar 5. Uji coba kelompok kecil.



Gambar 6. Pengisian angket uji coba kelompok kecil



Gambar 7. Pengisian angket tanggapan guru (1) mata pelajaran.



Gambar 8. Pengisian angket tanggapan guru (2) mata pelajaran.

RIWAYAT HIDUP



Wahyu Pratama Putra, pria kelahiran Ujung Pandang pada tanggal 12 Juli 1996 merupakan anak sulung dari tiga bersaudara pasangan H.Naharuddin dan Hj.Adriani. Wahyu menyelesaikan Pendidikan Dasarnya di SDN 017 Nunukan pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Nunukan pada tahun itu juga dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama masuk ke SMA Negeri 1 Nunukan dan tamat pada tahun 2014. Kemudian lanjut di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Universitas Negeri Makassar (UNM) pada Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2014. Pengalaman organisasi selama di perguruan tinggi yakni, Anggota bidang Pengembangan Jaringan Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEP) periode 2015-2016 pada periode berikutnya 2016-2017 menjadi Sekretaris pada bidang Pengembangan Jaringan Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEP). Dan juga aktif di beberapa organisasi eksternal kampus seperti: Komunitas Film Mahasiswa (KOFIMA) dan Think Survive (Relawan Kanker).