



**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR**

**NURHIKMAH SAM  
1641042001**

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2021**



**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Strata Satu  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*

**NURHIKMAH SAM  
1641042001**

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2021**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar  
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR”**

Atasnama:

Nama : Nurhikmah Sam  
NIM : 1641042001  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

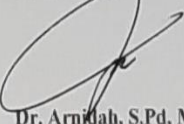
Setelah diperiksa, diteliti, dan dipertahankandi depan dewan penguji skripsi pada tanggal 09 Maret 2021 naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dinyatakan LULUS.

Makassar, 29 Maret 2021

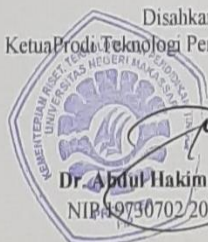
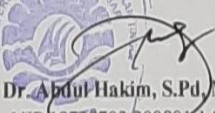
Pembimbing I

Pembimbing II

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

  
Dr. Arni Bah, S.Pd, M.Si  
NIP. 19750512 200312 2 001

Disahkan:  
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM

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

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Nurhikmah Sam / 1641042001

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar

Nomor SK : 1785/UN36.4/PP/2021

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa, 09 Maret 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Srata Satu ) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar



Abdul Saman, M.Si Kons  
NIP.197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Pattaufi, M.Si

Sekretaris Penguji : Dr. Farida Febriati, S.S.,M.Si

Pembimbing I : Dr. Abdul Hakim, S.Pd.,M.Si

Pembimbing II : Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si.

Penguji I : Dr. Nurhikmah H, S.Pd. M.Si.

Penguji II : Andomeda Valentino Sinaga, S.S.,M.Pd

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurhikmah Sam

Nim : 1641042001

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata  
Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil 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, 15 Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Nurhikmah Sam

## **MOTTO**

***“Jangan takut mencoba hal baru tetapi takutlah ketika tidak mencoba sama sekali dan akhirnya disesali”***

Nurhikmah Sam, 2020

## ABSTRAK

**Nurhikmah Sam. 2020.** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar. (Dosen Pembimbing: Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si dan Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si)

Penelitian ini dilatarbelakangi kebutuhan peserta didik dalam penggunaan Multimedia pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media yang bisa menyampaikan materi yang variatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran selain buku cetak tidak digunakan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran daring yang dibuat secara menarik, sehingga peserta didik mudah memahami pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui kebutuhan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS, 2) mengetahui desain multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS, 3) mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang melalui langkah-langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 46 Makassar tahun ajaran 2020/2021. Subjek dari penelitian ini adalah satu orang guru dan 32 orang peserta didik kelas dengan rincian: sembilan orang peserta didik untuk uji coba kelompok kecil dan 23 orang peserta didik untuk uji coba kelompok besar. Teknik Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli media, angket validasi ahli isi/materi, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, angket penilaian guru mata pelajaran serta dokumentasi pendukung dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Multimedia pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran berdasarkan angket analisis kebutuhan yang dimana tingkat kesiapan siswa dalam pembelajaran IPS sangat tinggi namun, media yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas sehingga membuat siswa sulit dalam memahami materi dan lebih memilih belajar menggunakan multimedia, 2) Desain multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS merancang produk menggunakan *software Articulate Storyline 3*, yang dimana komponen dalam multimedia pembelajaran meliputi penggunaan teks, gambar, video, audio dan animasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran IPS, 3) Tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS berada pada kualifikasi baik berdasarkan hasil penilaian instrumen oleh ahli media/desain, ahli materi/isi, uji coba lapangan dan tanggapan guru mata pelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan berada pada kategori baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar.

Kata Kunci: *Multimedia pembelajaran, IPS*

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang berkat rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan tugas akhirnya dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 46 Makassar” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Lewat lembaran ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak tanpa terkecuali yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam proses penyelesaian studi. Demikian pula, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing I dan Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan koreksi sejak awal hingga akhir penulisan tugas akhir ini.

Teristimewa, penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ibu Hj. Maria, S.Pd dan Bapak H. Saipuddin, S.P serta keluarga besarku yang telah merawat dan menyayangiku sejak lahir hingga saat ini penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi.

Dengan kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi strata 1 Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNM.



2. Dekan FIP Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Saman, M.Si Kons, wakil dekan I bidang akademik Dr. Mustafa, M.Si, wakil dekan II bidang administrasi dan keuangan Dr. Pattaufi, M.Pd, dan wakil dekan III bidang kemahasiswaan Dr. H. Ansar, M.Pd yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si, Sekretaris jurusan teknologi pendidikan Dr. Farida Febrianti, S.S.,M.Si, dan Kepala Laboratorium Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos.,M.Si, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan staf Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah membekali ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Makassar.
5. Kepala Sekolah, Wali kelas VII.E, Siswa-siswi dan Staff SMP Negeri 46 Makassar yang telah membantu dan bekerja sama dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 “DIMENSI” tanpa terkecuali yang telah menjadi teman berjuang, berbahagia, dan bersedih. Terima kasih segala doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
7. Teman mainku, ST. Misbahunnisa, Awalia Yulinda Ningrum, Alma Ningsy, Rani Ramdhani Rahim, Nurul Afiah, Megawati Sunusi, Nur Kisti Suhada, Windhy Ekawardhani, Miftahul Chaer, Dewi Asmira, Virda Erika Busdir, Johar dan Risdayanti Rahman, heriadi yang membantu peneliti dari segi semangat dan peralatan yang membantu penyusunan skripsi ini.

8. Terima kasih untuk kakanda Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Terkhusus untuk kakandaku Dian Ismidiati Idil, Fajrin Baidi, Husriadi, Mardiansyah.
9. Terima kasih untuk seluruh anggota keluargaku tercinta, Harsani, Hasniar, dan Nur Afni yang terus mendorong penyelesaian studi secepat mungkin dan selalu sabar menunggu datangnya kabar baik ini.
10. Terima kasih untuk drama korea yang telah menghibur dan menemaniku di sela-sela rehatku dalam mengerjakan skripsi.

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis dengan ikhlas memohon semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini diberikan kesehatan dan berkah yang berlimpah. Aamiin.

Makassar, 15 Desember 2020

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	8
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Multimedia Pembelajaran	11
4. Articulate Storyline 3	17
5. Mata Pelajaran IPS	18
B. Kerangka Pikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Tahap-Tahap Penelitian	22
C. Uji Coba Produk	26
D. Lokasi Penelitian	27
E. Subjek dan Objek Penelitian	27
F. Sumber Data	27
G. Jenis Data	28
H. Teknik Pengumpulan Data	28
I. Instrumen Pengumpulan Data	29
J. Analisis Data	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian Validasi Media Skala 5	29
Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan Media Skala 5	30
Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Kondisi Proses Pembelajaran Peserta Didik	33
Tabel 4.2 Hasil Identifikasi Kebutuhan Multimedia Pembelajaran	34
Tabel 4.3 Hasil Identifikasi Kebutuhan Materi Belajar Peserta Didik	35
Tabel 4.4 Uji Ahli Media	40
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Media	42
Tabel 4.6 Uji Ahli Isi/Materi	43
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Isi/Materi	44
Tabel 4.8 Uji Coba Kelompok Kecil	46
Tabel 4.9 Uji coba Kelompok Besar	48
Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran IPS	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir	19
Gambar 3.1 : Model Pengembangan ADDIE yang diadaptasi <i>Lee, W.W., dan Owens</i>	21
Gambar 4.1 Prototipe Multimedia Pembelajaran	38

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2 Angket Kebutuhan Pembelajaran Peserta Didik
- Lampiran 3 Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran Peserta Didik
- Lampiran 4 Hasil Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran
- Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Materi
- Lampiran 6 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Materi
- Lampiran 7 Storyboard
- Lampiran 8 Uji Ahli Desain atau Media Pembelajaran
- Lampiran 9 Uji Ahli Isi atau Materi Pembelajaran
- Lampiran 10 Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 12 Uji Coba Kelompok Besar
- Lampiran 13 Hasil Uji Coba Kelompok Besar
- Lampiran 14 Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran IPS
- Lampiran 15 Foto Dokumentas

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan zaman tidak luput dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan yang sangat besar pula dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan modern turut mendukung dalam hal optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan banyak menawarkan kemudahan-kemudahan yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Pasal 32 tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Menunjukkan bahwa :



Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik

Proses merupakan suatu hal yang harus diutamakan karena, proses menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. ketercapaian dari proses pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan pada ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (nilai dan sikap) , serta ranah psikomotorik (keterampilan). Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yakni penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Sanjaya, 2012). Oleh karenanya, untuk memudahkan penyampaian dan penafsiran terhadap materi, guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.

Peran guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan mediator yakni dalam hal ini guru memberikan fasilitas untuk kemudahan pembelajaran, menciptakan suasana belajar sedemikian rupa serta sebagai penyedia media pembelajaran. Munadi (2013) mengemukakan bahwa guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai penggiat ia pun harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar yang selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara

terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan memberikan manfaat yang sangat besar kepada guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja, selain itu siswa akan lebih mudah terangsang pikirannya, dan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bahwa media telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Telah banyak multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan serta dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti *macromedia flash*, *flip book maker*, *adobe flash* dan lain-lain. “Media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya” (Daryanto, 2016:69). Sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan pembelajaran yang konvensional.

*Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif.

Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah *storyline project*, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas *Storyline quiz*. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft power point*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak membutuhkan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam software ini yang mirip dengan *Microsoft powerpoint*. *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik yang komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga.

Proses pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *software Articulate Storyline* merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang selayaknya berdasarkan kebutuhan karakteristik yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

SMP Negeri 46 Makassar menjalankan proses pembelajaran secara daring (Dalam jaringan) sejak bulan maret, menindaklanjuti aturan pemerintah mengenai belajar dari rumah dikarenakan adanya pandemi *Covid-19*. Selama pandemi peserta didik dianjurkan belajar dari rumah melalui arahan dari guru pengampu mata pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan september 2020 di kelas VII SMP Negeri 46 Makassar, dalam proses pembelajaran daring guru dalam mengajar Mata Pelajaran IPS yang menggunakan WA dan *google classroom*. Dalam proses pembelajarannya guru menggunakan media cetak seperti LKS yang dibagikan kepada peserta didik dan diakhir pembelajaran peserta didik diberikan tugas. Penggunaan media pembelajaran selain buku cetak tidak digunakan alasannya karena pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya, selain itu kurangnya fasilitas yang tersedia menjadi kendala bagi guru dalam membuat multimedia pembelajaran.

Munculnya kendala tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terlebih pada saat pandemik *Covid-19* yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menimbulkan semangat siswa untuk belajar. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamdani (Wibowo, 2013) mengemukakan bahwa Media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini dimaksudkan agar multimedia nantinya bermanfaat bagi guru untuk

menyampaikan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran akan jauh lebih mudah karena dalam penggunaannya tidak menggunakan bahasa pemrograman/*script* serta banyak *tools* yang mirip *Microsoft Power Point*.

*Articulate Storyline* cocok digunakan untuk memproduksi sebuah multimedia pembelajaran, sebab dalam *software* tersebut memiliki menu-menu yang praktis untuk menambahkan teks, gambar, audio, dan video hingga kuis. Sehingga dalam penggunaannya siswa dapat berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang dipelajari secara langsung (Nugraheni, 2017). Mengacu pada penjelasan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS menjadi solusi bagi para guru dan siswa di kelas VII SMP Negeri 46 Makassar secara khusus agar Mata Pelajaran IPS menjadi lebih baik lagi dalam segi pembelajaran dan bahan ajar serta memiliki kreativitas tinggi guna menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya. Sejalan dengan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar”.

Adapun penelitian relevan sebelumnya adalah Skripsi Nugraheni (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate storyline* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 72,3% dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian Bahasa, sedangkan persentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 78,54% dilihat dari aspek desain, tampilan, animasi, video, audio dan kemudahan penggunaan media.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah diterapkan. Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan simpulan, maka dapat disarankan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat bermanfaat untuk guru sebagai referensi pengembangan media interaktif yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar?
2. Bagaimana desain multimedia pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar
2. Mengetahui desain Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar
3. Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar

## **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

## **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi serta sumbangan pemikiran tentang pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif bagi guru

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah untuk mewadahi guru dalam inovasi pembelajaran dikelas dan pentingnya penggunaan media pembelajaran

### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran dalam kelas tidak membosankan.

### **c. Bagi siswa**

Diharapkan siswa dapat termotivasi serta aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran dalam kelas.

## **E. Spesifikasi produk**

Penelitian yang akan dilakukan akan menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berisi materi mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 46 Makassar.



2. Multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan *sound*, gambar, video, teks, dan *quiz*.
3. Hasil akhir dari *software articulate storyline* ini dalam bentuk html, atau di-*publish* ke dalam bentuk *file* aplikasi (.*exe.*) yang dapat digunakan melalui *computer/PC*, laptop, *smartphone* maupun *IOS* . Multimedia pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini digunakan guru sebagai alat atau media penunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri tanpa pengawasan guru dalam proses penggunaannya. .

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Multimedia pembelajaran**

###### **a. Pengertian Multimedia Pembelajaran**

Multimedia merupakan penggabungan antara dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya adalah medium. Multimedia sebenarnya suatu istilah generik dari suatu media yang menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Menurut Tan Seng Chee dan Angela F.L. Wong (Sudatha, 2009: 47) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk pada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk pada penggunaan gabungan beberapa media dalam beberapa penyajian melalui komputer.

Definisi lain juga yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) “multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi”. Multimedia jika digunakan dalam proses pembelajaran sering disebut dengan Multimedia pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:52) “multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemampuan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi,

bertujuan, dan terkendali". Multimedia dibagi menjadi dua yaitu interaktif dan *linier*. Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Sedangkan multimedia *linier* adalah kebalikan dari interaktif sehingga berjalan berurutan. Contohnya TV dan film.

Uraian definisi multimedia pembelajaran di atas merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan beberapa media dalam beberapa penyajian melalui komputer yang didesain dengan menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya serta dapat dioperasikan oleh pengguna, dan pengguna bisa memilih apa yang dibutuhkan untuk proses selanjutnya dengan dilengkapi alat pengontrol untuk menyalurkan pesan dan merangsang kemauan dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran yang terjadi mencapai tujuan pembelajaran

**b. Manfaat multimedia pembelajaran**

Menurut Surjono, Dwi Herman (2017 : 3), multimedia dibuat untuk tujuan tertentu tergantung pemanfaatannya. Multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran. Dalam menggunakan aplikasi multimedia itu siswa tentu melakukan aktivitas atau berinteraksi dengannya misalnya dengan mengklik tombol-tombol navigasi (*next, back, home*), mengklik menu, memilih alternatif jawaban, menulis teks,

menggeser objek, dan lain-lain. Aplikasi multimedia seperti itu lazim disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Menurut frenrich, (Oka: 2017) manfaat multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa
- 3) Terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- 4) Menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaanya dalam latihan/tes yang disediakan
- 5) Menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan
- 6) Belajar saat kebutuhan muncul ("*just in time*" learning)
- 7) Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia pembelajaran yaitu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan saat belajar dengan mengontrol proses pembelajaran sendiri sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

### c. Elemen Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan lingkungan belajar berbasis komputer yang memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-

masalah belajar. Menurut Lee & Ownes (Wawan : 2009) sebagaimana kebanyakan sistem belajar mengajar, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar untuk memberi penguatan belajar, merangsang untuk belajar dan memotivasi untuk belajar. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas Komputer karena dapat memasukkan video, audio, elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk tampilan, dan proses pembelajaran

Elemen multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima bagian menurut Surjono, Dwi Herman (2017) sebagai berikut :

1. Elemen Multimedia Teks

Teks adalah elemen multimedia yang paling dasar. Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna. Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak. Bahkan bisa dikatakan bahwa hampir setiap produk multimedia pasti mengandung elemen teks. Teks sering digunakan untuk menyajikan isi, penjelasan, menu, label, caption, dan lain-lain.

2. Elemen Multimedia Gambar

Gambar adalah *images* dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal.

### 3. Elemen Multimedia Suara

Suara adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah dan ketika sampai di telinga maka akan terdengar suara itu. Suara bisa berupa suara manusia (narasi), suara binatang atau benda lain, musik, efek suara. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar.

### 4. Elemen Multimedia Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

### 5. Elemen Multimedia Video

Video merupakan rekaman kejadian/peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Isi video lebih realistik dibanding animasi. Video membutuhkan tempat penyimpanan yang besar. Video digital kini menjadi komponen multimedia yang populer karena mudah diolah oleh komputer. Video

digital membutuhkan persyaratan perangkat keras komputer yang tinggi dalam hal prosesor dan *memory* serta peripheral pendukung.

**d. Multimedia Interaktif**

Menurut Surjono, Dwi Herman (2017:41) Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Adapun menurut Daryanto (2016) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi berbagai macam kombinasi gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran dimana pengguna dapat mengontrol pembelajaran yang mereka inginkan.

Pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Inilah yang menjadi ciri dari MPI yang di dalamnya terdapat kata “Interaktif”. Berbeda dengan istilah interaktif yang diberlakukan antara dua orang dimana masing-masing dapat saling memberi pengaruh untuk berinteraksi. Karena dalam MPI melibatkan manusia dan komputer (non-manusia), maka interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang

memberi aksi dan komputer memberikan reaksi. Pengguna menekan tombol, menggerakkan kursor, menggeser objek, melakukan *draghand-drop*, menulis melalui *keyboard*, berbicara melalui *mic*, menggerak-gerakkan anggota badan di depan kamera adalah beberapa contoh aksi dari pengguna yang dapat mengawali untuk berinteraksi dengan MPI. Sebagai akibat adanya aksi tersebut, MPI memberikan reaksi seperti menampilkan gambar, memutar video, menjalankan animasi, menampilkan tulisan, memberikan efek suara, mengeksekusi program, menyimpan data, mengaktifkan program lain, dan lain sebagainya.

## 2. *Articulate storyline*

*Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak buatan *Global incorporation* yang digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran. *Output* yang dapat dihasilkan dari *software Articulate storyline* beragam, mulai dari format untuk penggunaan *IOS*, android, dan PC seperti yang diungkapkan rivers (2015) bahwa: "*articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional disigner and storyline provides an improved user interface and interactive learning elements.*"

Menurut purnama dan Asto B (2014) *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash*. Perbedaan dari *Adobe Flash* yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* yang tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam proses pembuatannya.



Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “*trigger*” sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

*Articulate Storyline* memiliki kelebihan menurut Ghozali (2016) yaitu *smart brainware* sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk *publish* secara online maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal dan HTML. Kelebihan lain yang dimiliki oleh *Software Articulate Storyline* terdapat beberapa persamaan dengan *Microsoft powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi multimedia pembelajaran karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk menambahkan kuis, memiliki tampilan yang simple dan banyak template yang disediakan serta mempunyai fitur tombol-tombol seperti *zoom*, dan tombol *next*.

Kekurangan *software Articulate Storyline* dapat dilihat dari hasil *Publish* dalam bentuk *HTML* ini yang tidak dapat berdiri sendiri. Penggunaan secara *offline* harus bersamaan dengan komponen pendukungnya. Kekurangan lainnya dapat dilihat dari segi tampilan yang tidak dapat menampilkan media pembelajaran ukuran *full HD*

### **3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai mata

pelajaran diterapkan dalam kurikulum di sekolah mulai jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

Sebagai ilmu dasar yang bermakna, ilmu sosial sangat penting dalam kehidupan sosial masyarakat, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, dan peserta didik dibekali dengan memiliki kesadaran, sikap, mental, yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan tersebut.

Sebagai mata pelajaran yang wajib bagi siswa, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah menengah pertama (SMP) memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, keterampilan sosial, dan membangun nilai-nilai kemanusiaan.

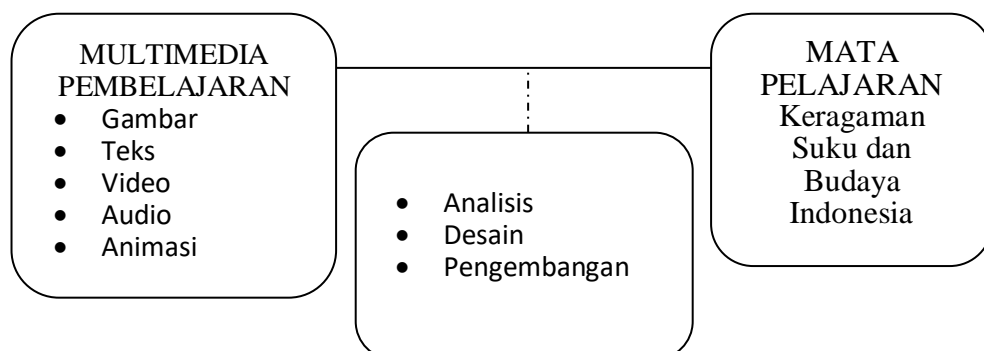
## **B. Kerangka Pikir**

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting untuk membawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran memberikan gambaran kepada guru agar menggunakan media pembelajaran inovatif serta interaktif pada proses pembelajaran dalam kelas. Proses Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini guru sangat berperan penting pada proses pembelajaran untuk menggunakan media yang tepat, sehingga

pembelajaran dalam kelas tidak membosankan bagi siswa. Pemanfaat media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Alternatif penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial dengan menghadirkan media pembelajaran. Melalui media ini siswa dapat menikmati penyajian materi secara visual dan suara yang disajikan dengan kontrol komputer sehingga siswa juga berperan aktif memberikan respon dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline* ini disajikan dengan memadukan beberapa elemen seperti teks, gambar, suara, dan video sehingga hal ini dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial. Adanya unsur interaktif dalam media ini juga membimbing siswa untuk mau belajar Ilmu Pengetahuan Sosial secara mandiri.

Adapun skema kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah jenis penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan, untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey dalam Nusa (2015:276) didefinisikan sebagai berikut:

*Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness.*

Berdasarkan definisi ini penelitian pengembangan sebagaimana berbeda dengan pengembangan pembelajaran sederhana, telah didefinisikan sebagai studi sistematis untuk merancang. Cara mengembangkan dan mengevaluasi program pengajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE dalam Rusdi (2018) yakni melalui langkah-langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

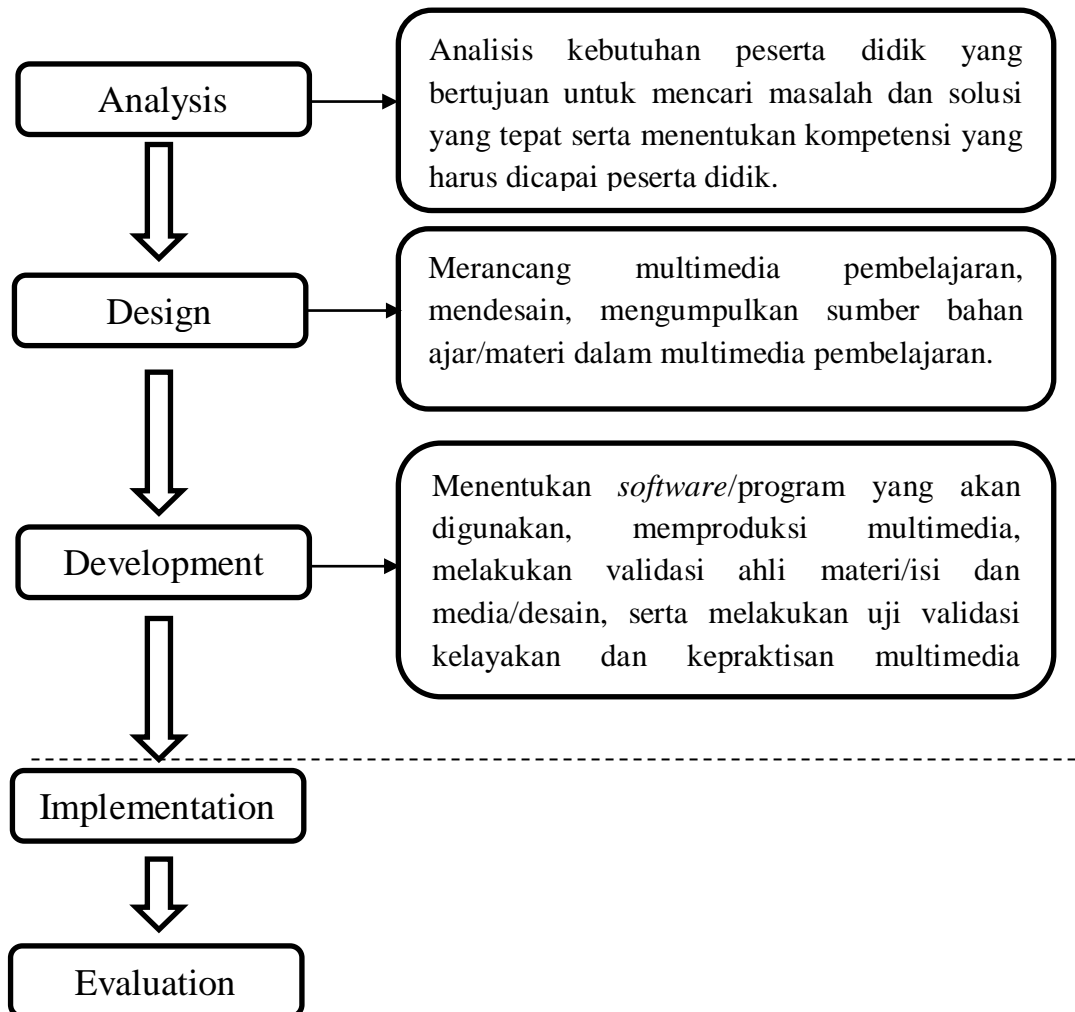
Memilih model pengembangan ADDIE karena mudah dipelajari selain itu model pengembangan ADDIE ini tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya berurutan, setiap tahap yang dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif digunakan.

## **B. Tahap-Tahap Penelitian**

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jabaran dari model ADDIE ADDIE dibagi kedalam 5 fase, yaitu: (1) *Analysis Phase*, diartikan sebagai analisis kebutuhan program media pembelajaran, terkait permasalahan pembelajaran, tujuan dan sasaran pembelajaran, (2) *Design Phase*, diartikan sebagai perancangan dan pembuatan desain media pembelajaran, (3) *Development phase*, diartikan sebagai pengimplementasian media pembelajaran, (4) *Implementation phase* diartikan sebagai pengimplementasian media pembelajaran. (5) *Evaluation phase*, diartikan sebagai tahap evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

Pada prosedur pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan sampai pada tahap *development* yaitu proses produksi, validasi, dan uji coba dikarenakan alokasi waktu yang tersedia tidak memadai namun tujuan penelitian tetap tercapai pada tahapan tersebut. Berikut prosedur

pengembangan buku saku berbasis multimedia dengan menggunakan model ADDIE dalam bentuk bagan.



Keterangan :

----- : Batas penelitian

**Gambar3.1 Tahap Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar Diadaptasi dari Model PengembanganADDIE (Maribe. 2009)**

Prosedur pengembangan dibagi dalam lima tahapan yang dapat dijabarkan seperti berikut:

### **1. Tahapan Analisis (*Analysis*)**

#### a) Studi pustaka dan studi lapangan

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran IPS pada semester genap yang biasa berlangsung di kelas VII di SMP 46 Makassar mencakup media apa yang biasa digunakan, bagaimana hasil belajar peserta didik, serta kendala apa saja yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan untuk mencari informasi terkait tema yang akan diangkat dan dikembangkan menjadi media pembelajaran, mencakup mengkaji teori yang didapat melalui jurnal, buku, maupun hasil penelitian terkait pengembangan multimedia pembelajaran .

#### b) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis kompetensi yang dituntut untuk peserta didik, karakteristik pembelajaran IPS, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis pemanfaatan perangkat untuk menggunakan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

### **2. Tahapan Desain (*Design*)**

Dalam tahap ini ada langkah langkah yang meliputi :

#### a. Merancang multimedia pembelajaran

Membuat pedoman pembuatan produk. Sebelum memulai mengembangkan produk, hal yang perlu dibuat adalah sebuah rancangan pedoman pembuatan produk yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi dengan pengguna

dan pembimbing. Pada tahap ini pedoman pengembangan multimedia pembelajaran mengacu pada RPP mata pelajaran IPS.

b. Mendesain multimedia pembelajaran

Peneliti mulai mengembangkan garis besar isi media yang berisi hal-hal yang akan disajikan dalam media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline*. Selanjutnya garis besar isi media dituangkan dalam bentuk *flowchart*, serta naskah untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

c. Mengumpulkan sumber-sumber

Tahap ini mencakup semua bahan maupun informasi yang mendasar dan dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan. Terdapat dua jenis sumber/bahan, yakni: 1) segala yang relevan dengan materi; dan 2) segala yang relevan dengan penggunaan multimedia pembelajaran.

d. Membuat *Storyboard*

Membuat *storyboard* yang nantinya akan dibuat menjadi prototipe yang merupakan bentuk awal produk yang dirancang dan menjadi contoh baku produk yang sesungguhnya.

### 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

a) Produksi media

Pembuatan produk yaitu multimedia pembelajaran dengan menggunakan *software Articulate Storyline* sesuai dengan naskah dan rancangan desain yang sudah dibuat sebelumnya.



b) Validasi produk

Tahapan validasi terdiri dari dua tahap validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Dr. Widya karmilasari achmad, M.Pd., tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi mengenai materi yang telah dipaparkan. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Hartoto, M.pd yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media terkait media yang dikembangkan.

c) Kepraktisan Produk

Tahap kepraktisan dalam penelitian ini yaitu multimedia yang telah divalidasi oleh ahli media atau desain dan ahli materi atau isi diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 9 orang, uji coba kelompok besar dengan jumlah peserta didik 23 orang dan tanggapan guru mata pelajaran IPS oleh ibu Dwi Rezky Novitasari S.Pd .

**C. Uji Coba Produk**

Tahapan dalam uji coba produk yang diterapkan dalam pengembang media ini adalah uji *alpha* dan uji *betha*. Uji *alpha* yaitu Uji ahli, dilakukan oleh ahli media serta ahli isi/materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan agar pembuat media mendapatkan perbaikan secara konseptual yang diperoleh melalui validasi ahli. Uji *betha* yaitu Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII di

SMP Negeri 46 Makassar, yang dilakukan pada saat penelitian sedang berlangsung

#### **D. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 46 Makassar. Peneliti telah melakukan observasi di lokasi tersebut dan menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang.

#### **E. Subjek dan Objek Penelitian**

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi pembelajaran, siswa kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar, dan 1 orang guru Mata Pelajaran IPS. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan multimedia pembelajaran.

#### **F. Sumber Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui angket dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil, (3) tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran, hasil review ahli isi mata pelajaran, hasil review uji coba perorangan, dan hasil review guru pengampu Mata Pelajaran IPS.

### **G. Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penilaian 10 orang siswa kelas VII SMP Negeri 46 Makassar.

### **H. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Observasi**

Emzir (2016:37) “observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu”. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data awal agar peneliti dapat memperhatikan secara langsung mengenai fenomena yang terjadi.

#### **2. Kuesioner (Angket)**

Maolani dan Cahyana (2015:153) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (sumber data)”. Dalam penelitian ini angket yang digunakan terdiri atas angket validasi materi, validasi media, dan angket uji coba siswa. Angket validasi materi berisi tentang aspek penilaian yang terdiri dari aspek isi. Sedangkan angket validasi media berisikan aspek penilaian terhadap tampilan, dan unsur media. Angket siswa meliputi perspektif siswa terhadap multimedia pembelajaran yang sudah dibuat.

### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui tatap muka atau *face to face*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti dengan responden guru Mata Pelajaran IPS, dengan berpedoman pada tujuan penelitian.

#### I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data awal agar peneliti dapat memperhatikan secara langsung mengenai fenomena yang terjadi. Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada guru, siswa, dan ahli media dan ahli materi/isi untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari angket ini untuk mengetahui kelayakan dan menarik atau tidaknya media yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, dan angket penilaian/tanggapan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar terhadap produk. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran guru setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

#### J. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah

pengumpulan 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 materi/isi mata pelajaran dan ahli 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 dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, dan tanggapan guru. 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 subjek adalah :

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

**Keterangan :**

$\sum$  = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = F : N

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

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

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian Validasi Media**

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 (2007)

Pada tabel 3.1, menjelaskan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 untuk mengukur hasil validasi media yang dikembangkan. Mulai tingkat pencapaian 0% hingga 74%, maka media yang dikembangkan perlu direvisi dan pada tingkat pencapaian 75% hingga 100%, maka media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

**Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan Media.**

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 (2007)

Dari tabel di atas, maka media pembelajaran yang tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat kepraktisan 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 penelitian pada pengembangan multimedia pembelajaran telah dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang menggunakan tiga tahap dalam pengembangan ini yaitu oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L menghasilkan tahap-tahap sebagai berikut: yaitu: (1) *Analysis Phase* (Tahap Analisis), (2) *Design Phase* (Tahap Desain), (3) *Development phase* (Tahap Pengembangan),. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Analisis (*Analysis*) Multimedia Pembelajaran**

Pada tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan analisis di SMP Negeri 46 Makassar yang merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Makassar. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran IPS dalam grup *WhatsApp* kelas VII.E peneliti menemukan bahwa guru lebih cenderung menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan buku teks yang telah dibagikan kepada peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin modern sekarang ini terlebih pada saat pandemi *covid 19* yang sedang mewabah di Indonesia yang memungkinkan sekolah melakukan pembelajaran dari rumah seharusnya guru mampu melakukan inovasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dalam menyampaikan materi.



Penggunaan multimedia pembelajaran pada kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar pada mata pelajaran IPS ternyata tidak digunakan, hal ini dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam membuat multimedia pembelajaran karena membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya, selain itu kurangnya fasilitas yang tersedia dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah baru yang terbentuk pada tahun 2019. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu identifikasi kebutuhan siswa yang merupakan dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Pada tahap identifikasi kebutuhan ini dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik yang berjumlah 32 orang peserta didik di kelas VII.E menggunakan *google form* pada semester ganjil di SMP Negeri 46 Makassar. Adapun uraian identifikasi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, identifikasi kebutuhan multimedia pembelajaran dan materi kebutuhan belajar. Berikut ringkasan data hasil tanggapan 32 orang peserta didik yang bagikan oleh peneliti.

## 1) Penyajian data

**Tabel 4.1 Uraian Identifikasi Kebutuhan Kondisi Proses Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS**

No	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab		
		Ya	Kadang kadang	- Tidak
1	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan?	17	14	1
2	Apakah guru menggunakan sumber lain/media selain daripada buku?	12	18	2
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/ buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda?	12	19	1
4	Apakah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Sulit Untuk dipelajari?	6	19	7
5	Apakah media pembelajaran gambar cetak yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?	14	17	1
6	Apakah materi yang diajarkan guru diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda?	8	20	4
7	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis pada akhir pelajaran?	7	15	10
8	Menurut anda, apakah media pembelajaran gambar/cetak yang digunakan guru sudah menarik/menyenangkan?	5	22	5
<b>Total</b>		<b>81</b>	<b>144</b>	<b>31</b>

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan siswa pada tabel 4.1 yaitu sebanyak 32 orang peserta didik kelas VII.E semester 1 (ganjil) SMP Negeri 46 Makassar secara umum dapat disimpulkan bahwa dari segi proses pembelajaran

belum cukup baik karena jika dilihat dari hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan yaitu 60% berada pada kualifikasi kurang baik. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 3.

**Tabel. 4.2 Hasil Identifikasi Kebutuhan Multimedia Materi Belajar Peserta Didik kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS**

No	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab		
		Ya	Kadang kadang	Tidak
9	Apakah anda membutuhkan media selain media yang di pakai guru?	18	12	2
10	Apakah guru pernah menggunakan multimedia pembelajaran?	12	5	15
11	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPS disajikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran?	26	5	1
12	Apakah anda setuju jika dikembangkan multimedia pembelajaran yang memuat gambar, animasi, video, teks dan sound effect?	23	7	2
13	Menurut anda, apakah media pembelajaran yang memuat gambar, animasi, video, teks dan <i>sound effect</i> mampu membantu dalam memahami materi pelajaran?	23	6	3
14	apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dengan format gambar, animasi, video, teks dan <i>sound effect</i> ?	28	3	1
<b>Total</b>		<b>130</b>	<b>38</b>	<b>24</b>

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan multimedia pembelajaran pada tabel 4.2 yaitu sebanyak 32 orang peserta didik diperoleh hasil untuk pertanyaan nomor 9-14 hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh identifikasi kebutuhan pengembangan produk multimedia pembelajaran sebesar 78% berada pada kriteria baik. Hal ini mengartikan bahwa dalam proses pembelajaran mereka

membutuhkan media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dari rumah. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 4.

**Tabel 4.3 Hasil Identifikasi Kebutuhan Materi Belajar Peserta Didik kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS**

No	Pertanyaan	Jumlah siswa yang menjawab		
		Ya	Kadang – kadang	Tidak
1	Mengetahui definisi keragaman suku ?	6	16	10
2	Mengetahui persebaran suku bangsa di Indonesia ?	9	15	8
3	Mengetahui definisi keragaman bahasa ?	8	13	11
4	Mengetahui pengelompokkan suku bahasa di Indonesia ?	8	12	12
5	Mengetahui definisi keragaman budaya di Indonesia ?	3	15	14
6	Mengetahui pakaian adat yang di Indonesia ?	10	11	11
7	Mengetahui rumah adat yang ada di Indonesia ?	10	11	11
8	Mengetahui tari tradisional yang ada di Indonesia ?	8	12	12
9	Mengetahui senjata tradisional yang ada di Indonesia ?	6	16	10
<b>Total</b>		<b>68</b>	<b>121</b>	<b>99</b>

Berdasarkan hasil identifikasi materi kebutuhan belajar peserta didik pada tabel 4.3 hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan sebesar 45% yaitu berada pada kualifikasi sangat kurang sehingga menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS agar media yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan materi yang disajikan

dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 6.

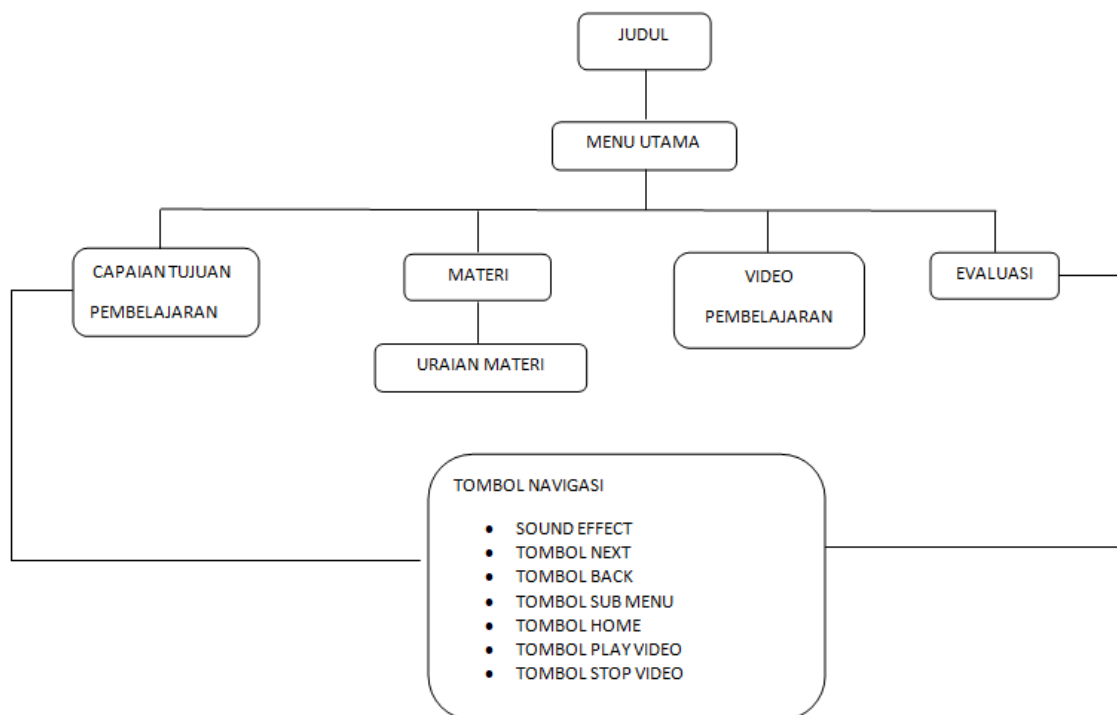
Setelah memperoleh data awal sebagai dasar untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran dapat diketahui bahwa peserta didik perlu adanya multimedia pembelajaran yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membimbing belajar mandiri dari rumah.

Selain mengumpulkan data berupa angket identifikasi kebutuhan, untuk melengkapi data juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), studi pustaka untuk mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan pengembangan produk multimedia pembelajaran, dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk merumuskan capaian pembelajaran dari produk multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Produk multimedia pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan materi yang ada dalam RPP Mata Pelajaran IPS serta mencari dan menentukan sumber-sumber yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung pembuatan multimedia pembelajaran yaitu buku Biologi pegangan peserta didik, buku biologi pegangan guru dan internet. Pada tahap ini dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran IPS dan diperoleh hasil bahwa produk multimedia pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan memuat tampilan yang terdiri dari beberapa objek.

## **2. Desain (*Design*) Multimedia Pembelajaran**

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi kebutuhan pada tahap sebelumnya maka selanjutnya peneliti akan melakukan tahap merancang multimedia pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang multimedia pembelajaran menggunakan *software articulate storyline 3* yang dimana objek-objek yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran meliputi penggunaan teks, gambar, video, audio dan animasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk mendesain multimedia pembelajaran dilakukan penyusunan prototype sebelum lanjut ke pembuatan storyboard. Detail storyboard multimedia pembelajaran berada pada lampiran 7.



**Gambar 4.1 Prototipe Multimedia Pembelajaran**

Multimedia pembelajaran ini dirancang berdasarkan *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya. Judul dan materi yang tercantum dalam multimedia pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang mencakup capaian tujuan pembelajaran yang kemudian materi diuraikan dalam multimedia pembelajaran yang di mana dalam multimedia pembelajaran ini telah dilengkapi dengan video, evaluasi serta tombol navigasi yang memudahkan dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran.

### **3. Pengembangan (*Development*) Multimedia Pembelajaran**

Tahap pengembangan produk multimedia pembelajaran meliputi proses pembuatan multimedia pembelajaran dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas dan kepraktisan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Produk multimedia pembelajaran yang telah selesai kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media

pembelajaran dan ahli isi atau materi pembelajaran. Proses pembuatan multimedia pembelajaran dilakukan dengan pembuatan desain tampilan pada media pembelajaran dan isi materi pembelajaran menggunakan *software articulate storyline 3*. Objek yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran ini meliputi teks, *sound effect*, gambar, video, dan animasi. objek teks dan animasi pada multimedia pembelajaran merupakan format yang sudah tersedia dalam *software articulate storyline 3*, sedangkan penggunaan objek seperti gambar dan materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran diperoleh dari buku pegangan yang digunakan oleh guru serta sound dan video yang terdapat dalam media pembelajaran diambil dari pencarian *google* dan *youtube* dengan menyertakan sumber.

Tahapan selanjutnya yaitu setelah media yang dikembangkan telah selesai dibuat, maka akan dilakukan uji coba produk yang terdiri dari uji coba *alpha* dan uji coba *betha*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek media, materi dan pengguna sehingga diketahui bagaimana produk media pembelajaran yang dikembangkan mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapun skala yang digunakan pada angket uji coba *alpha* dan uji coba *betha* yaitu *rating scale* dengan pilihan 1-5.

**a. Validasi isi atau materi pembelajaran**

Ahli isi atau materi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang dijadikan sebagai penilai isi atau materi dalam produk pengembangan multimedia pembelajaran adalah ibu Dr. Widya karmila sari achmad, M.pd beliau merupakan ahli dalam bidang



pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan oleh ahli isi atau materi adalah produk multimedia pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Isi Atau Materi Terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran.**

NO.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian materi keragaman suku dan budaya Indonesia dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	4
2.	Relevansi materi keragaman suku dan budaya Indonesia dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian judul media pembelajaran dengan isi materi	4
4.	Kelengkapan materi dalam multimedia pembelajaran	4
5.	Kejelasan materi dalam multimedia pembelajaran	4
6.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	4
7.	Kesesuaian video dengan materi	4
8.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	4
9.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	4
10.	Ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf besar.	4
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.6 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) 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:

$$\text{Persentase} = \frac{40}{10 \times 5} \times 100\% = 80\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik. Produk multimedia pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran menggunakan angket validasi isi atau materi media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan saran dan komentar oleh ahli isi atau materi yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan lebih baik. Adapun masukan, saran dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan multimedia pembelajaran yaitu : memperluas atau mengembangkan isi materi /isi materi pembelajaran dengan menggunakan referensi tambahan diluar buku pegangan menggunakan referensi yang dapat dipercaya.

**Tabel 4.5 Hasil revisi ahli isi atau materi**

No	Masukan	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Memperluas atau mengembangkan isi/materi pembelajaran dengan menggunakan referensi tambahan dari luar buku paket kelas VII	Pada RPP sebelum revisi materi pembelajaran seperti gambar dan video pada multimedia pembelajaran tidak ditampilkan	Pada RPP setelah revisi materi pembelajaran gambar dan video dalam multimedia ditampilkan untuk menambah

			referensi di luar dari buku paket
--	--	--	-----------------------------------

**b. Validasi media oleh ahli media/desain pembelajaran**

Ahli media yang memberikan penilaian pada produk pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah bapak Hartoto, M.pd beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Pemilihan ahli media dilakukan berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang memiliki keahlian dalam bidang kepakaran multimedia pembelajaran dan *E-Learning* sehingga layak dijadikan sebagai ahli media.

**Tabel. 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Media/Desain Pembelajaran Terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Aspek yang dinilai		Skor
1.	Kesesuaian penyampaian/desain pada multimedia dengan karakteristik audiens (siswa)	4
2.	Memiliki tampilan atau desain yang menarik secara keseluruhan	5
3.	Kejelasan materi atau pesan pada multimedia pembelajaran	5
4.	Ketepatan penggunaan animasi pada multimedia pembelajaran	4
5.	Ketepatan penggunaan bahasa pada multimedia pembelajaran	5
6.	Kejelasan font teks Pada multimedia Pembelajaran	5
7.	Kesesuaian video dengan materi pada multimedia pembelajaran	4
8.	Kesesuaian Gambar dengan Materi Pada multimedia Pembelajaran	5
9.	Kesesuaian audio dengan materi pada multimedia pembelajaran	4
10	Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran	3
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>

Masukan, saran , dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan produk multimedia pembelajaran yaitu perbaiki beberapa teks yang typo, buat mekanisme distribusi file media ini sehingga mudah didapatkan dan diakses oleh siswa, sertakan sumber untuk keseluruhan yang bukan buatan sendiri. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut arikunto (2007) 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 :

$$\text{Persentase} = \frac{44}{10 \times 5} \times 100\% = 88\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik. Multimedia pembelajaran ini dalam kategori sudah layak diuji cobakan di lapangan. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran maka multimedia pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan produk multimedia pembelajaran agar produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

**Tabel 4.7 Hasil revisi ahli media pembelajaran**

No	Masukan	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Sertakan sumber untuk keseluruhan gambar, video pada multimedia pembelajaran	 <p>Tampilan multimedia sebelum direvisi</p>	 <p>Tampilan multimedia setelah direvisi</p>

Tahapan ini menerapkan media yang sudah valid menurut ahli media atau desain pembelajaran dan ahli isi atau materi. Media yang sudah jadi dan valid akan di uji coba kepada peserta didik yang berjumlah 32 orang di kelas VII.E SMP Negeri 46 Makassar dan tanggapan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### c. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran, selanjutnya di uji cobakan kepada 9 orang peserta didik dari 32 orang yang diminta untuk menilai produk multimedia pembelajaran. Penentuan 9 orang peserta didik tersebut menggunakan teknik acak sederhana (*Simple Random sampling*) merupakan “teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel” (sugiyono,

2003:74). Uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk menilai kepraktisan produk multimedia pembelajaran. Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan oleh siswa yang sesuai dengan pengembangan multimedia pembelajaran yang kemudian digunakan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran lebih lanjut. Data yang diperoleh dari penilaian oleh peserta didik yang mencakup aspek isi/materi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Peserta Didik kelas VII**

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1	Penyampaian tujuan pembelajaran pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	84
2	Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	80
3	Tampilan multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia yang menarik	84
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	82
5	Kesesuaian antara video dengan materi multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia	84
6	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	80
7	Kesesuaian materi pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	82
8	Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran	80
9	Kesesuaian perpaduan font dengan warna <i>background</i>	84
10	Kejelasan backsound pada pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	84
<b>Rerata</b>		<b>83%</b>

Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan telah diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan

respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh peserta didik dalam pembelajaran sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, diketahui persentase uji coba kelompok kecil mengenai produk multimedia pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{84 + 80 + 84 + 82 + 84 + 80 + 82 + 80 + 84 + 84}{10} = 83\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase produk multimedia pembelajaran dari 9 orang peserta didik mendapatkan nilai sebesar 83% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Adapun beberapa komentar sebagai saran perbaikan produk multimedia pembelajaran yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yang dapat diakses menggunakan laptop, notebook, android maupun ios. Adapun hasil analisis angket uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 11

#### **d. Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar merupakan tahap yang dilakukan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan melakukan revisi produk berdasarkan masukan saran dan komentar dari siswa uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar melibatkan 30 orang peserta didik kelas VII.E di SMP Negeri 46 Makassar. Data yang diperoleh dari penilaian oleh peserta didik terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan tampilan yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil uji coba kelompok besar disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Besar Peserta Didik kelas VII**

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor
1	Penyampaian tujuan pembelajaran pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	77
2	Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	80
3	Tampilan multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia yang menarik	87
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	80
5	Kesesuaian antara video dengan materi multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia	85
6	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	83
7	Kesesuaian materi pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia	81
8	Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran	78
9	Kesesuaian perpaduan font dengan warna background	83
10	Kejelasan <i>backsound</i> pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya	84
<b>Rerata</b>		<b>82%</b>

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase kelompok besar tentang produk multimedia pembelajaran sebagai berikut

$$\text{persentase} = \frac{77 + 80 + 87 + 80 + 85 + 83 + 81 + 78 + 83 + 84}{10} = 82\%$$

Hasil persentase produk multimedia pembelajaran sebesar 82%. Secara keseluruhan berada pada kualifikasi baik. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 13.

**e. Tanggapan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**



Pada tahap ini peneliti selanjutnya memberikan angket tanggapan terhadap produk multimedia pembelajaran kepada guru mata pelajaran IPS untuk kemudian diberikan tanggapan atau penilaian. Penilaian dilakukan oleh ibu Dwi Rezki Novitasari, S.pd selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 46 Makassar bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh guru sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Berikut hasil tanggapan guru mata pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

**Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Multimedia Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi pelajaran pada media sesuai dengan RPP	4
2	Materi pelajaran yang disajikan dalam multimedia sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Multimedia pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	5
4	Memiliki tampilan atau desain yang menarik secara keseluruhan	5
5	Multimedia pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh gambar	5
6	Ketepatan penggunaan bahasa pada multimedia pembelajaran	4
7	Multimedia pembelajaran dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)	5
8	Multimedia pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran	5
9	Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran	4
10	Multimedia ini sudah ada sebelumnya	3
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka dapat dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{44}{10 \times 5} \times 100\% = 88\%$$

Setelah di konversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Tidak ada komentar dan saran yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran IPS.

## **B. PEMBAHASAN**

Hasil akhir produk yang akan dikembangkan berupa multimedia berbentuk flash dengan format *HTML* dan dapat diakses oleh peserta didik melalui link dalam pokok pembahasan keragaman suku dan bangsa di Indonesia. Faktor pendukung yang melatarbelakangi pengembangan produk multimedia pembelajaran mengacu pada karakteristik materi, peserta didik, guru, dan kondisi pembelajaran. Penguasaan terhadap komponen-komponen pembelajaran tersebut sangat dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Materi pembelajaran pada pokok pembahasan keragaman suku dan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS membahas tentang keragaman suku, bahasa, dan keragaman budaya. Suku bangsa adalah kelompok manusia yang memiliki kesamaan ciri dan budaya yang berkaitan dengan tempat asal dan kebudayaan. Suku bangsa mempunyai beberapa ciri untuk mengenal suatu suku bangsa di Indonesia yaitu dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat dan kesenian. Sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di SMP tentu guru mempunyai tantangan yang sangat besar agar dapat menarik perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Dikembangkannya multimedia pembelajaran ini mengacu pada rancangan

pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan tema dinamika kependudukan Indonesia yang membahas tentang konsep keberagaman suku dan budaya Indonesia. Multimedia pembelajaran yang menyajikan materi dengan dukungan media gambar, teks, video, serta audio memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS dengan memahami suku, bahasa, dan budaya yang ada di Indonesia. Karakteristik materi pembelajaran keberagaman suku dan budaya Indonesia yang menekankan pada konsep dan melatih sikap nilai moral dan keterampilan. Dukungan berbagai media membantu dalam penyampaian konsep pada materi pembelajaran, penyajian gambar dan video membantu dalam penyampaian materi dengan lebih jelas, dalam hal ini penggunaan multimedia pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan membantu siswa untuk bisa lebih fokus dengan menerima materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran tersebut. Dengan pengoperasiannya secara mandiri, peserta didik diberikan kebebasan dalam menggunakan multimedia tersebut untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan melihat juga karakteristik peserta didik dalam menerima materi pelajaran IPS. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami secara jelas materi yang disampaikan, dalam hal ini pada pelaksanaan pembelajaran secara daring, peserta didik kurang aktif menerima pembelajaran karena guru menekankan penyampaian pembelajaran dengan

memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membaca buku terkait materi pembelajaran kemudian memberikan tugas.

Guru memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring tersebut. Penggunaan media yang belum cukup menunjang untuk kejelasan penyampaian materi pembelajaran bukan hal yang mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran diperlukan agar penyampaian pembelajaran bisa lebih bervariasi.

Pengembangan multimedia pembelajaran dalam penyampaian mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan keanekaragaman suku dan budaya Indonesia tidak menjadi hambatan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Kesiapan perangkat pendukung penggunaan multimedia pembelajaran, dimiliki oleh guru dan peserta didik berupa laptop atau *smartphone*, serta ketersediaan jaringan internet begitu pula dengan kesiapan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat penghubung tersebut memungkinkan untuk menggunakan multimedia pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pemilihan produk berbasis multimedia yang memuat teks, gambar, audio, video dan animasi sebagai media dalam penyampaian isi materi pembelajaran diharapkan agar peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran terlebih pada kondisi saat ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, multimedia pembelajaran dapat menjadi alternatif atau solusi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami dengan tambahan fitur teks, gambar, suara, animasi dan video yang

dapat digunakan oleh peserta didik secara langsung. Hal ini sesuai dengan manfaat penggunaan multimedia menurut Surjono, Dwi Herman (2017:3) mengatakan bahwa “Multimedia digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran”. Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan *software articulate storyline 3*. Komponen atau objek dalam multimedia pembelajaran terdiri dari teks, gambar, *sound effect*, video dan animasi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran. Keluaran (*output*) dari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa file *HTML* dan link yang dapat diakses melalui komputer, laptop, *notebook* dan *handphone*. Tampilan awal pada multimedia pembelajaran ini adalah judul dari materi keragaman suku dan budaya Indonesia. Sebelum masuk pada tampilan menu utama siswa perlu mengisi kolom identitas nama dan kelas peserta didik, pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang proses belajar mandiri peserta didik yaitu komponen menu kompetensi, menu materi, menu video, menu evaluasi dan menu petunjuk. Multimedia pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media audio dan

visual pada penyampaian materi dapat menunjang berbagai karakteristik belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Kuswanto (2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan secara maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Semua jenis multimedia mempunyai peranan yang penting dalam menyajikan informasi karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Surjono, Dwi Herman (2017) menyatakan ada beberapa elemen multimedia pembelajaran yang dapat dikategorikan ke dalam lima bagian untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran yaitu: (1) Elemen teks merupakan multimedia yang paling dasar. Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna, (2) Elemen gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal, (3) Elemen suara bisa berupa suara manusia (narasi), suara binatang atau benda lain, musik, efek suara. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar, (4) Elemen animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen

multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak, (5) Elemen video Video merupakan rekaman kejadian/peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara, isi video lebih realistik dibanding animasi.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengacu pada hasil validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek penilaian yaitu aspek desain produk dan aspek kejelasan materi pada multimedia pembelajaran. Pada aspek desain produk indikator yang jadi penilaian meliputi: memiliki tampilan atau desain yang menarik secara keseluruhan dan kejelasan font teks pada multimedia pembelajaran memperoleh nilai yang berada pada kategori sangat baik atau tidak perlu direvisi. Penilaian pada aspek kejelasan materi yang terdiri dari indikator penilaian yang meliputi kesesuaian penyampaian multimedia dengan karakteristik peserta didik, kejelasan materi atau pesan multimedia, ketepatan penggunaan animasi, dan bahasa pada multimedia pembelajaran, kesesuaian video, gambar dan audio pada pembelajaran berada pada kategori baik.

Penilaian terhadap isi dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli isi atau materi yang melihat dari aspek pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian judul dengan isi materi, kelengkapan materi, kejelasan materi, kesesuaian antara gambar dan video dengan materi,

penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf besar, dan kesesuaian antara materi dengan karakteristik peserta didik memperoleh nilai yang berada pada kategori baik atau tidak perlu direvisi.

Tahap untuk menguji kepraktisan dari produk multimedia pembelajaran yaitu uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan tanggapan guru Mata Pelajaran IPS terhadap multimedia pembelajaran. Hasil uji coba yang dilakukan pada guru dan peserta didik menunjukkan rerata persentase jawaban berada pada kategori baik atau tidak perlu direvisi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis karena dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Multimedia pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif yang dapat membantu siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan memahami materi yang dipelajari. Masing-masing peserta didik sebagai individu dan subjek belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri sendiri yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa seperti yang dikatakan oleh Sadiman (2010) bahwa “Ada beragam retensi belajar siswa dalam menyerap dan memahami penyajian konten belajar”. oleh karena itu melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengatasi berbagai karakteristik belajar siswa karena didukung oleh penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi serta dapat dioperasikan secara mandiri. Dengan tercapainya multimedia pembelajaran yang valid dan praktis, tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang mampu membantu proses belajar mengajar di kelas sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru.



Kelebihan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu dalam menggunakan aplikasi multimedia siswa dapat melakukan aktivitas atau berinteraksi secara langsung misalnya dengan mengklik tombol-tombol navigasi (*next, back, home*), mengklik menu, menulis teks, selain itu penggunaan beberapa komponen untuk penyajian informasi yang dapat merangsang lebih dari satu indera sehingga dapat mengarahkan perhatian, minat belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, menarik karena merupakan penggabungan antara pandangan, suara, dan gerakan yang dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses baik melalui laptop, *notebook* maupun *handphone* yang dapat dijalankan dimanapun terlebih lagi pada saat pandemi *covid 19* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Kelebihan lain untuk guru yaitu pembuatan multimedia pembelajaran yang menggunakan *articulate storyline 3* ini cukup mudah dipelajari oleh pemula, terutama untuk para pendidik yang telah memiliki dasar membuat media pembelajaran berbasis *power point*. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa membuat media pembelajaran yang lebih kreatif sehingga dapat menarik peserta didik. *Articulate Storyline 3* mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan media yang menarik serta yang lebih menyeluruh, variatif dan kreatif. Beberapa tools yang bisa digunakan pada *software* ini seperti movie, timeline, picture, karakter-karakter, dan memiliki fitur seperti *flash* pada pembuatan animasi tetapi selain itu juga memiliki tampilan yang simple. Banyak template yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik tampilan yang simple serta tidak menggunakan

bahasa pemrograman yang sulit dipahami sehingga membuat pengguna tidak terlalu bingung dalam membuat media pembelajaran.

Kekurangan dari produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terletak pada penyajiannya diakses menggunakan internet, hasil dari produk multimedia ini tidak dapat berdiri sendiri, selain itu tampilan dari produk yang dikembangkan ini tidak *full HD* dan pemanfaatan media ini juga terkesan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan mengumpulkan materi, gambar dan video yang harus di sesuaikan oleh materi pelajaran. Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dari awal mengembangkan produk multimedia pembelajaran sampai produk dapat diselesaikan hingga dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Multimedia pembelajaran ini mendapatkan perbaikan dari ahli media yaitu mencantumkan sumber secara keseluruhan, dan buat mekanisme distribusi file media sehingga mudah didapatkan dan diakses oleh siswa. Sedangkan dari ahli isi atau materi memberikan saran yaitu memperluas atau mengembangkan isi/materi pembelajaran dengan menggunakan referensi tambahan dari luar buku paket kelas VII. Merealisasikan hal tersebut tidak mudah karena media tersebut harus didesain sedemikian rupa agar tampilan terlihat menarik, mencari materi dari luar buku pegangan guru dan siswa, serta penggunaan trigger yang diedit secara bertahap yang memakan waktu cukup lama.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran telah melalui identifikasi kebutuhan dan ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar, tingkat kesiapan belajar siswa sangat tinggi, namun media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas, guru masih menggunakan media cetak dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa sangat antusias dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran yang menyajikan beberapa komponen seperti gambar, animasi, *sound*, dan video yang berkaitan dengan materi pelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia. Namun rata-rata siswa kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar hanya sebagian kecil yang paham terhadap materi pelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia. Berdasarkan kondisi tersebut, siswa membutuhkan multimedia pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS sesuai dengan angket analisis kebutuhan yang diperoleh
2. Pada desain pengembangan produk multimedia pembelajaran, peneliti merancang produk media menggunakan *software articulate storyline 3* yang di mana komponen dalam multimedia pembelajaran meliputi penggunaan teks, gambar, video, audio dan animasi yang mengacu pada

tujuan pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran IPS. Untuk mendesain multimedia pembelajaran dilakukan penyusunan prototype sebelum lanjut ke pembuatan *storyboard*.

3. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media dan ahli isi/materi pembelajaran multimedia ini sudah valid karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan yaitu menambahkan sumber untuk keseluruhan gambar, video pada multimedia pembelajaran dan Memperluas atau mengembangkan isi/materi pembelajaran dengan menggunakan referensi tambahan dari luar buku paket kelas VII. Selain itu, multimedia yang dikembangkan menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta tanggapan guru mata pelajaran IPS multimedia pembelajaran ini praktis digunakan karena berada pada kualifikasi baik.

## **B. Saran**

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran dalam kelas
2. Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada saat pandemi *covid 19* yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah.
3. Bagi peserta didik untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran baik di sekolah maupun dirumah terlebih pada kondisi saat ini yang mengharuskan sekolah tetap belajar dari rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2016. *Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Guru SD*. <http://pustekom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>.(diakses 2 februari 2020).
- Darma, Jamiluddin, dkk. 2019. *Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline*. pengabdian masyarakat. Vol.1(1):8-16
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran edisi revisi ke-2*. Yogyakarta: Gava Media
- Ghozali, F. A.& Rusimamto, P. W. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio ' 13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di Smk Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Elektro, Vol.05(01), 223–228
- Kustandi, Cecep & Sujipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia
- Kuswanto, Joko & Wulsufa, Yusita. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII*. Vol.6(2): 58-64
- Maolani, Rukaesih A. & Cahyana, Ucu. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nusa. 2015. *Research & development (penelitian dan pengembangan) suatu pengantar*. Jakarta: rajawali Pers.
- Nurseto Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol.8(1): 22
- Nurgraheni, Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Oka, Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV budi utama

*Peraturan Pemerintah UU RI Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*

Purnama, S. & Asto B, I. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol.3(2), 275–279*

Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.

Rivers, david. 2015. *UP and Running with articulate storyline*. <https://www.lynda.com/storyline-tutorials-up-running-articulate-storyline-2/196582-2/>(diakses 15 januari 2020)

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group

Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali

Sudatha, Wawan & Tegeh Made. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Bali. Universitas Ganesha

Surjono, dwi herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susiliana, Rudi. & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Wibowo, Joko. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*. Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer, Vol.2(1)

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**





**LAMPIRAN 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****PERTEMUAN I**

Sekolah : SMP NEGERI 46 MAKASSAR  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips)  
 Bab/Tema : Dinamika Kependudukan Indonesia  
 Materi Pokok : Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia  
 Kelas/Semester : VII/Gasal  
 Alokasi Waktu : 2x40 Menit

<b>A. KOMPETENSI INTI</b>	
KI. 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI. 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI.3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI. 4	Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

<b>B. KOMPETENSI DASAR DARI KI.1</b>	<b>KOMPETENSI DASAR DARI KI. 4</b>
<p>KD. 3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<p>KD. 4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>

<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</b>
<p>3.1.1 Menjelaskan suku-suku yang ada di Indonesia</p> <p>3.1.2 Menjelaskan Keragaman bahasa yang ada di Indonesia</p> <p>3.1.3 Menjelaskan keragaman budaya yang ada di Indonesia</p>	<p>4.1.1 Terampil membuat laporan hasil diskusi dalam laporan lisan dan tertulis</p> <p>4.1.2 Terampil membuat laporan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok</p>

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca/ menyimak teks pada multimedia pembelajaran siswa dapat menjelaskan (34) suku-suku yang ada di Indonesia
2. Melalui kegiatan membaca/ menyimak teks pada multimedia pembelajaran siswa dapat menjelaskan (21) keragaman bahasa yang ada di Indonesia
3. Melalui kegiatan membaca/ menyimak teks pada multimedia pembelajaran siswa dapat menjelaskan (34) keragaman budaya yang ada di Indonesia
4. Melalui kegiatan membaca/ menyimak teks pada multimedia pembelajaran siswa terampil membuat hasil laporan dalam bentuk lisan dan tertulis
5. Melalui kegiatan membaca/ menyimak teks pada multimedia pembelajaran siswa terampil menjelaskan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

Bab/Tema : Dinamika Kependudukan Indonesia

Materi Pokok : 1. Keragaman Suku Yang Ada Di Indonesia  
2. Keragaman Bahasa Yang Ada Di Indonesia  
3. Keragaman Budaya Yang Ada Di Indonesia ( pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, senjata tradisional)

**E. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi
3. Model pembelajaran : Discovery Learning

**F. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Media : Multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia
2. Alat : Komputer/Laptop, Spidol, White Board, LCD, Proyektor

**G. SUMBER BELAJAR**

1. Buku IPS Kelas VII Semester 1 Edisi Revisi 2017; penerbit : kemendikbud RI tahun 2017
2. Buku IPS Kelas VII Semester 1 Edisi Revisi 2014; penerbit : kemendikbud RI tahun 2014
3. Buku IPS Terpadu Kelas VII Semester 1 Mandiri ; penerbit : Erlangga
4. LKS Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Semester 1  
Video Pembelajaran Keragaman Suku dan Budaya Indonesia

## H. KEGIATAN PEMBELAN

### Langkah-langkah pembelajaran

<b>Pertemuan 1</b>
<b>Pendahuluan</b>
<p><b>Guru</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <p><b>Pembelajaran Luring</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi salam dan berdoa sebelum pelajaran dimulai</li> <li>2. Menyiapkan fisik dan psikis sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Mengecek kehadiran Peserta didik</li> </ol>

### **Pembelajaran Daring**

1. Guru menyapa siswa melalui grup (WA, Google classroom, Google Meet)
2. Menanyakan kabar peserta didik serta pesan untuk melaksanakan PHBS dan mematuhi protocol kesehatan Covid-19
3. Memberi salam dan berdoa sebelum pelajaran dimulai
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran

### **Apresiasi Apresiasi**

1. Guru menyajikan multimedia pembelajaran tentang keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia
2. Guru menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki suku dan budaya yang berbeda disetiap daerah

### **Motivasi**

1. Guru memberikan motivasi berupa game untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik
2. Memberikan gambaran kepada peserta didik tentang materi yang akan diberikan
3. Guru menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dalam pertemuan ini yaitu
  - Peserta Didik mampu menyebutkan 34 suku-suku yang ada di Indonesia.
  - Peserta Didik mampu mengidentifikasi ciri khas budaya, misal: rumah adat, bahasa, kebiasaan-kebiasaan unik setiap suku (10 suku)
  - Peserta Didik mampu merumuskan tindakan yang tepat untuk menunjukkan sikap menghargai perbedaan suku di Indonesia

SINTAK MODEL PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p><i>Simulation (Stimulasi/ pemberian rangsangan)</i></p>	<p>guru meminta peserta didik untuk memusatkan perhatiannya dalam menggunakan multimedia pembelajaran tentang keragaman suku dan budaya Indonesia Peserta didik diarahkan untuk membuka multimedia keragaman suku dan budaya Indonesia</p> <p><b>Melihat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diarahkan untuk membuka multimedia pembelajaran tentang keragaman suku dan budaya Indonesia</li> <li>• Peserta didik diarahkan untuk membuka materi tentang keragaman suku dan budaya Indonesia</li> </ul>	

	<p><b>Menanyakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menanyakan tentang multimedia yang disajikan oleh guru.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran tentang keragaman suku dan budaya Indonesia</li> </ul>	
<b>Data Collection</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok mendiskusikan kemudian mempresentasikan materi yang diberikan oleh guru</li> <li>2. Nama Kelompok berdasarkan nama-nama suku yang ada di Indonesia.</li> <li>3. Peserta Didik dibagikan oleh guru sebagai bahan diskusi dalam kelompok.</li> <li>4. Setiap 2 kelompok memiliki satu Tema Kelompok yang sama</li> <li>5. Kelompok mengerjakan tugas kelompok untuk menuliskan kesimpulan dari artikel dan buku yang didapatnya dan pandangan/ide kelompok tentang artikel/ buku tersebut.</li> <li>6. Reward berupa <i>applause</i> dari teman-teman sekelas dan guru.</li> <li>7. Kelompok mengerjakan tema yang berbeda berdasarkan artikel yang didapatkan.</li> <li>8. Kelompok mengkomunikasikan setiap hasil pekerjaannya dengan mempresentasikannya se jelas mungkin dan yang paling mudah dipahami/ jawaban tepat akan diberi <i>reward</i></li> </ol>	
	<b>KEGIATAN PENUTUP</b>	
<b>Guru</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang Keragaman Etnis Suku dan Budaya di Indonesia</li> <li>2. Melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator dengan melakukan evaluasi secara lisan</li> <li>3. Melakukan refleksi atau umpan balik untuk memberikan penguatan kepada peserta didik “Peserta Didik harus saling menghargai</li> </ol>	

	<p>perbedaan serta menanamkan sikap toleransi suku di Indonesia, karena pada dasarnya negara Indonesia adalah negara Bhineka yang berbeda-beda dan jangan menjadikan perbedaan menjadi konflik”.</p> <p>4. Menyampaikan pesan moral</p> <p>5. Memberi salam</p>	
--	---	--

<b>I</b>	<b>PENILAIAN BELAJAR HASIL BELAJAR</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian Pengetahuan (tes tertulis dan lisan) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kisi-kisi Penilaian Soal</li> <li>• Soal dan Kunci Jawaban</li> <li>• Instrumen Penilaian Soal</li> </ul> </li> <li>2. Penilaian Keterampilan (mempresentasikan) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Rubrik Penilaian</li> </ul> </li> <li>3. Pengamatan Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Sosial</li> </ul> </li> <li>4. Program Tindak Lanjut</li> </ol>	<p><i>Lampiran 2</i></p> <p><i>Lampiran 3</i></p> <p><i>Lampiran 4</i></p> <p><i>Lampiran 5</i></p> <p><i>Lampiran 6</i></p> <p><i>Lampiran 7</i></p> <p><i>Lampiran 8</i></p>

## **J. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

### 1. Pembelajaran Remedial

Tulis Kegiatan pembelajaran Remedial antara lain dalam bentuk (pilih)

- Pembelajaran ulang Bimbingan perorang
- Belajar kelompok
- Pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

### 2. Pembelajaran Pengayaan (pilih)

Berdasarkan analisis hasil penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.



Makassar,

Mengetahui

Kepala Sekolah

\_\_\_\_\_  
Nip

Guru Mata Pelajaran

\_\_\_\_\_  
Nip



## ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Angket ini bertujuan mengenali dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dihubungkan dengan peranan media pembelajaran. Pada bagian I anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi proses pembelajaran Ips dan media pembelajaran yang anda butuhkan. Pada bagian II anda diminta untuk memberikan informasi tingkat pengetahuan dan kebutuhan siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

### BAGIAN I

Petunjuk pengisian 1 :

- Jawaban tidak berpegaruh pada nilai
- Pilihlah jawaban yang menurut anda paling sesuai

NAMA \*

Farel

KELAS \*

VII.e

NAMA SEKOLAH \*

Smp 46 mkassar

ALAMAT EMAIL

Farelm@gmail.com

1. Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

2. Apakah guru menggunakan sumber lain/media selain daripada Buku? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

3. Apakah guru menggunakan sumber belajar/ buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

4. Apakah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Sulit Untuk dipelajari? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

5. Apakah media pembelajaran gambar cetak yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

6. Apakah materi yang diajarkan guru diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

7. Apakah guru memberikan tes lisan/tulis pada akhir pelajaran? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

8. Menurut anda, apakah media pembelajaran gambar/cetak yang digunakan guru sudah menarik/menyenangkan? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

9. Apakah anda membutuhkan media selain media yang dipakain guru? \*

- Ya
- Kadang-Kadang
- Tidak

10. Apakah guru pernah menggunakan multimedia pembelajaran? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

11. Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPS disajikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

12. Apakah anda setuju jika dikembangkan multimedia pembelajaran yang memuat gambar, animasi, video, teks dan sound effect? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

13. Menurut anda, apakah media pembelajaran yang memuat gambar, animasi, video, teks dan sound effect mampu membantu dalam memahami materi pelajaran? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

14. apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dengan format gambar, animasi, video, teks dan sound effect? \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formlir

## HASIL ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

NO.	Butir Soal								Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8		
R1	1	2	2	1	2	0	1	1	10	63%
R2	1	1	2	1	2	1	0	1	9	56%
R3	2	1	2	0	2	1	1	2	11	69%
R4	2	2	2	0	2	0	2	1	11	69%
R5	2	2	1	1	1	1	1	1	10	63%
R6	2	1	1	0	2	2	1	0	9	56%
R7	2	1	2	1	2	2	2	2	14	88%
R8	2	1	1	1	2	1	0	1	9	56%
R9	2	2	1	1	2	1	1	1	11	69%
R10	2	2	2	2	2	1	2	2	15	94%
R11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100%
R12	2	2	2	1	1	0	0	1	9	56%
R13	1	1	2	0	1	2	2	1	10	63%
R14	1	1	2	2	1	2	1	1	11	69%
R15	2	2	1	1	2	1	1	1	11	69%
R16	2	1	1	1	2	2	0	2	11	69%
R17	1	2	1	2	2	2	2	1	13	81%
R18	2	1	1	2	1	1	0	1	9	56%
R19	2	1	2	1	1	1	1	1	10	63%
R20	2	2	1	0	1	1	0	1	8	50%
R21	1	1	1	1	1	1	1	1	8	50%
R22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R23	2	2	1	2	1	1	2	1	12	75%
R24	1	2	2	1	1	1	1	0	9	56%
R25	1	1	1	0	1	1	0	0	5	31%
R26	1	1	1	1	1	1	1	1	8	50%
R27	1	0	1	1	1	1	0	1	6	38%
R28	1	1	1	1	1	1	0	0	6	38%
R29	1	1	1	1	1	1	1	1	8	50%
R30	1	1	1	1	1	1	1	1	8	50%
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	8	50%
R32	2	1	1	1	2	2	1	1	11	69%
<b>Rerate Persentase (%)</b>										<b>60%</b>



## LAMPIRAN 4

## HASIL ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA

NO.	Butir Soal						Jumlah	Skor
	9	10	11	12	13	14		
R1	2	0	2	2	2	2	10	0%
R2	1	0	2	2	1	2	8	67%
R3	2	0	1	2	1	2	8	67%
R4	2	2	2	2	2	2	12	100%
R5	1	1	2	2	2	2	10	83%
R6	0	0	2	2	2	2	8	67%
R7	2	1	2	2	2	2	11	92%
R8	1	2	2	2	2	2	11	92%
R9	2	2	2	2	2	2	12	100%
R10	2	2	2	2	2	2	12	100%
R11	2	2	2	2	2	2	12	100%
R12	1	0	1	2	2	2	8	67%
R13	2	0	2	1	1	1	7	58%
R14	1	0	2	2	2	2	9	75%
R15	1	2	2	2	0	2	9	75%
R16	2	0	2	2	2	2	10	83%
R17	2	2	2	2	2	2	12	100%
R18	2	0	2	2	2	2	10	83%
R19	2	1	2	2	2	2	11	92%
R20	1	0	1	1	1	1	5	42%
R21	1	1	1	1	1	1	6	50%
R22	0	0	0	0	0	0	0	0%
R23	2	2	2	2	2	2	12	100%
R24	1	0	1	1	2	2	7	58%
R25	2	0	2	2	2	2	10	83%
R26	1	1	2	2	2	2	10	83%
R27	2	2	2	1	1	2	10	83%
R28	2	0	2	2	2	2	10	83%
R29	2	2	2	1	0	2	9	75%
R30	2	2	2	0	2	2	10	83%
R31	1	0	2	2	2	2	9	75%
R32	1	2	2	1	2	2	10	83%
<b>Rerate Persentase (%)</b>								<b>78%</b>

## LAMPIRAN 5

## ANGKET URAIAN KEMAMPUAN DAN KEBUTUHAN SISWA

### BAGIAN II

Petunjuk pengisian :

- Jawaban tidak berpegaruh pada nilai
- pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai

NAMA \*

Alif dzaqi anwar

KELAS

Vii.e

NAMA SEKOLAH \*

Smp 46 makassar

ALAMAT EMAIL

Alifdzaqianwar@gmail.com

1. Mengetahui definisi keragaman suku \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

2. Mengetahui persebaran suku bangsa di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

3. Mengetahui definisi keragaman bahasa \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

4. Mengetahui pengelompokan suku bahasa di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

5. Mengetahui definisi keragaman budaya di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

6. Mengetahui pakaian adat yang ada di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

7. Mengetahui rumah adat yang ada di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

8. Mengetahui tari tradisional yang ada di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

9. Mengetahui senjata tradisional yang ada di Indonesia \*

- Ya
- Kadang-kadang
- Tidak

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## HASIL ANALISIS KEBUTUHAN MATERI








No	Butir Soal									Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
R1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	9	50%
R2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R4	2	2	2	2	1	2	1	2	1	15	83%
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R6	1	1	0	0	0	2	2	2	1	9	50%
R7	1	1	2	1	0	0	0	0	0	5	28%
R8	1	1	0	0	1	2	2	1	0	8	44%
R9	1	0	0	2	1	1	2	0	2	9	50%
R10	1	2	1	2	0	2	2	2	1	13	72%
R11	1	2	1	2	0	2	2	2	1	13	72%
R12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	100%
R13	2	2	1	1	0	0	0	0	0	6	33%
R14	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	94%
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	100%
R18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R19	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	94%
R20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	44%
R22	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	6%
R23	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6%
R24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
R28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R29	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	11%
R30	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	11%
R31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50%
R32	2	2	2	1	1	2	2	1	1	14	78%
Rerata Persentasi (%)											45%

***STORY BOARD*****“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR”**

Komponen yang terdapat di dalam Multimedia Pembelajaran ini secara umum terdiri dari

1. Font : Times New Roman
2. Tombol :

No.	Ikon	Penjelasan
1	 Kompetensi	Tombol untuk menampilkan tampilan kompetensi dasar, Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran.
2	 Materi	Tombol untuk Menampilkan materi keragaman suku, keragaman budaya, dan keragaman bahasa
3		Tombol untuk Menampilkan Video Pembelajaran yang berkaitan tentang keragaman suku dan bangsa di Indonesia

	 <p>Video</p>	
4	 <p>Evaluasi</p>	Tombol untuk Menampilkan Tampilan evaluasi pada materi keragaman suku dan bangsa Indonesia
5	 <p>Petunjuk</p>	Tombol petunjuk untuk menampilkan petunjuk penggunaan, daftar pustaka, dan pengembang multimedia pembelajaran
6	 <p>Volume</p>	Tombol untuk mengatur tinggi rendahnya sound pembuka dan tombol untuk mematikan sound Pembuka.
8		Tombol untuk Menampilkan tampilan Sebelumnya
9		Tombol untuk Menampilkan tampilan Selanjutnya
10		Tombol untuk menampilkan halaman awal



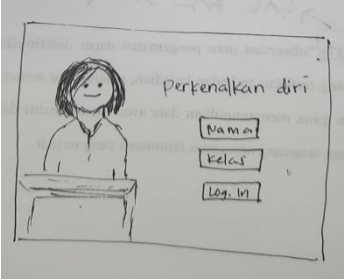
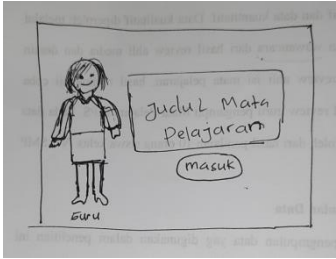
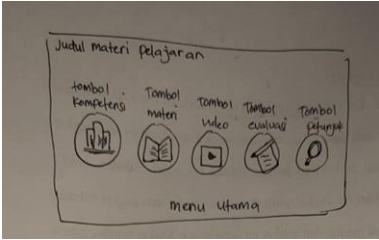
11		Tombol untuk Menampilkan menu utama
12		Tombol untuk memulai pembelajaran
13		Tombol play untuk Memutar video pembelajaran
14		Tombol untuk menghentikan pemutaran video

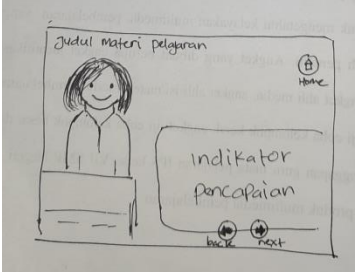
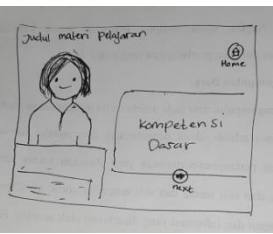
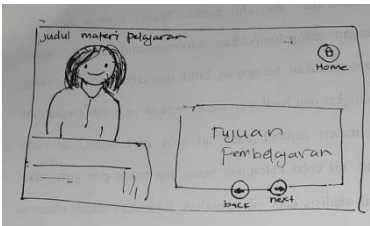
3. Audio : (*sound Effect*) , Musik Opening, dan suara narator

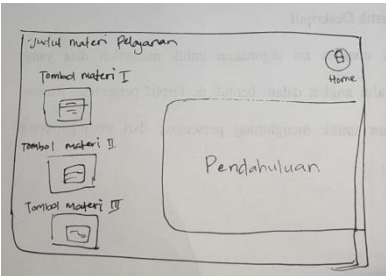
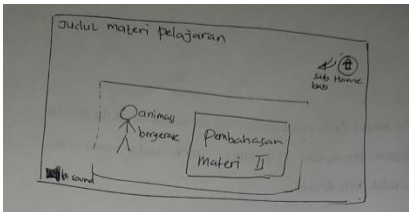
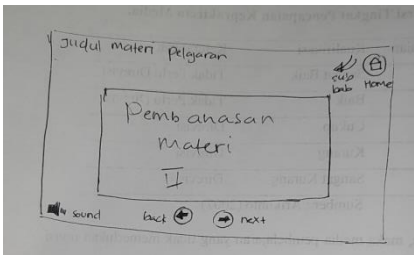
4. Animasi Video :

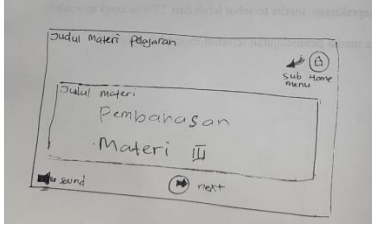
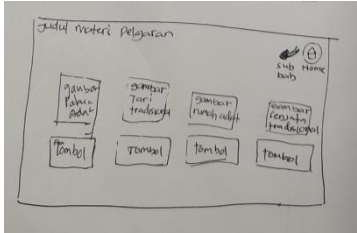
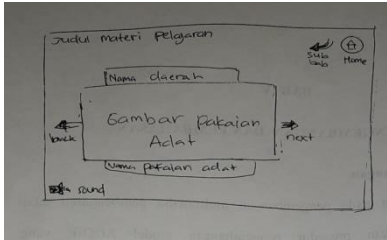
- a. Animasi pada keragaman suku
- b. Animasi pada keragaman bahasa


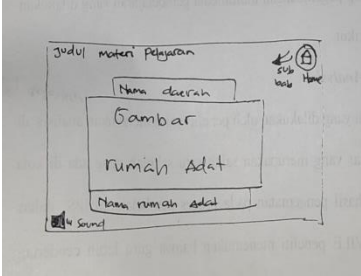
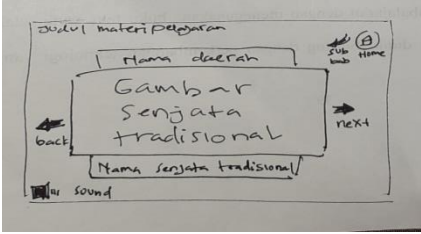
No	Visual	Audio	Deskripsi
----	--------	-------	-----------

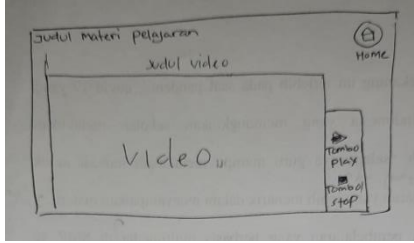
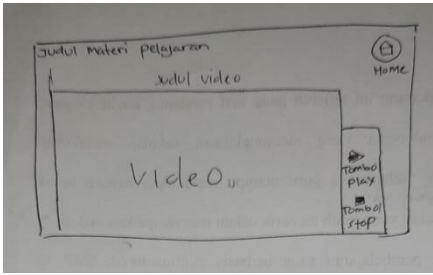
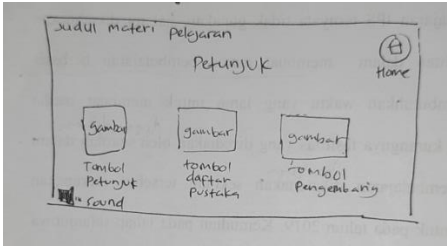
1		Musik instrumental dan suara narator	Tampilan untuk memperkenalkan nama dan kelas
2		Musik, dan suara narator	Tampilan untuk memulai pembelajaran keragaman suku dan budaya nusantara
3		Musik	Tampilan menu utama

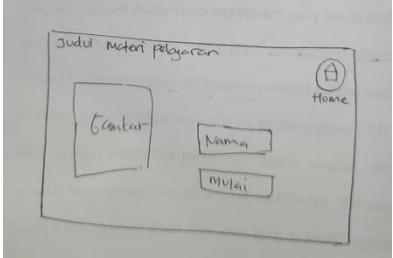
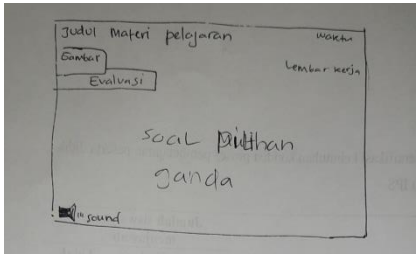
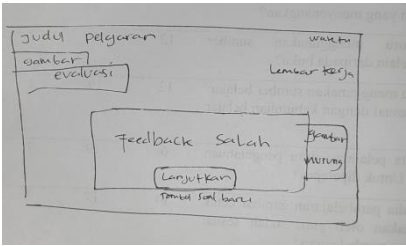
4	 <p>The image shows a hand-drawn user interface for a learning application. It features a character with a smiling face sitting at a desk on the left. To the right, there is a rectangular box containing the text 'Indikator Pencapaian'. Above the character, the text 'Judul materi pelajaran' is written. In the top right corner, there is a circular 'Home' button. At the bottom of the interface, there are two circular buttons labeled 'back' and 'next'.</p>	Musik	Tampilan indikator pencapaian
5	 <p>The image shows a hand-drawn user interface for a learning application. It features a character with a smiling face sitting at a desk on the left. To the right, there is a rectangular box containing the text 'Kompetensi Dasar'. Above the character, the text 'Judul materi pelajaran' is written. In the top right corner, there is a circular 'Home' button. At the bottom center of the interface, there is a circular 'next' button.</p>	Musik	Tampilan kompetensi dasar.
6	 <p>The image shows a hand-drawn user interface for a learning application. It features a character with a smiling face sitting at a desk on the left. To the right, there is a rectangular box containing the text 'Tujuan Pembelajaran'. Above the character, the text 'Judul materi pelajaran' is written. In the top right corner, there is a circular 'Home' button. At the bottom of the interface, there are two circular buttons labeled 'back' and 'next'.</p>	Musik	Tampilan tujuan pembelajaran

7		Musik dan suara narator	Tampilan pendahuluan dan materi keragaman suku, bahasa dan budaya
8		Musik dan suara narator	Tampilan materi keragaman suku
9		Musik dan suara narator	Tampilan materi keragaman bahasa

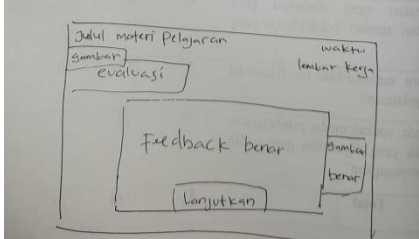
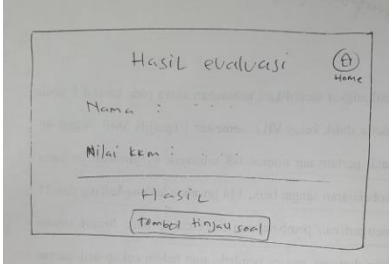
10		Musik dan suara narator	Tampilan materi keragaman budaya
11		Musik dan suara narator	Tampilan materi keragaman budaya tentang pakaian adat, rumah adat, tari tradisional, dan senjata tradisional
12		Musik dan suara narator	Tampilan materi pakaian adat

13		Musik dan suara narator	Tampilan materi tari tradisional
14		Musik dan suara narator	Tampilan materi rumah adat
15		Musik dan suara narator	Tampilan materi senjata tradisional

16		Suara video	Tampilan video tentang keragaman suku dan bangsa Indonesia
17		Musik	Tampilan evaluasi pembelajaran
18		Musik	Tampilan petunjuk penggunaan, daftar pustaka, dan pengembang multimedia pembelajaran

19		Musik	Tampilan nama dan memulai evaluasi
20		musik	Tampilan soal lembar kerja siswa
21		Musik	Tampilan feedback salah dan lanjut ke soal berikutnya



22		Musik instrumental	Tampilan feedback salah dan lanjut ke soal berikutnya
25		Musik	Tampilan hasil evaluasi pembelajaran

<b>FORMAT A: UJI AHLI DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN</b>
---

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MENGGUNAKAN SOFTWARE  
ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN IPS**

DATA PRIBADI AHLI DESAIN/MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : HARTOTO

Nip : 198711112019031011

Instansi/ Unit Kerja : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Bidang Kepekaran : MULTIMEDIA PEMBELAJARAN, E-LEARNING

ANGKET ISIAN

NO.	Aspek yang diteliti	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa)				✓	
2.	Memiliki tampilan atau desain yang menarik secara keseluruhan					✓
3.	Kejelasan materi atau pesan pada multimedia pembelajaran					✓
4.	Ketepatan penggunaan animasi pada multimedia pembelajaran				✓	
5.	Ketepatan penggunaan bahasa pada multimedia pembelajaran					✓
6.	Kejelasan font teks Pada multimedia Pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian video dengan materi pada multimedia pembelajaran				✓	
8.	Kesesuaian Gambar dengan Materi Pada multimedia Pembelajaran					✓

9.	Kesesuaian audio dengan materi pada multimedia pembelajaran				✓	
10	Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran			✓		

Keterangan :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

#### Komentar dan saran secara umum

1. Silakan perbaiki beberapa teks yang typo
2. Buat mekanisme distribusi file media ini sehingga mudah didapatkan dan diakses oleh siswa.
3. Sertakan copyright untuk keseluruhan gambar, audio, video yang bukan buatan sendiri

Makassar, 14 Oktober2020

Validator,



HARTOTO

NIP 198711112019031011



LEMBAGA TEKNOLOGI PELAYANAN

Hartoto

Digitally signed by Hartoto  
 DN: cn=Hartoto, gn=Hartoto, c=ID  
 Indonesia, o=Universitas  
 Negeri Makassar, ou=Universitas  
 Negeri Makassar, e=hartoto@unm.ac.id  
 Reason: Saya telah setuju dokumen  
 ini pada 14 Oktober 2020  
 Location:  
 Date: 2020-10-14 21:13+08.00

## LAMPIRAN 9

FORMAT B : UJI AHLI ISI  
ATAU MATERI MEDIA  
PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN  
TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS

## DATA PRIBADI AHLI ISI /MATERI

Nama : DR. Widya Karmila Sari Achmad, MPd  
Nip : 19731107 2005 01 2003  
Instansi/ Unit Kerja : Fak. Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Makassar  
Bidang Keahlian : Pendidikan IPS.

## ANGKET ISIAN:

NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi keragaman suku dan budaya Indonesia dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	1	2	3	4	5
2.	Relevansi materi keragaman suku dan budaya Indonesia dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul media pembelajaran dengan isi materi	1	2	3	4	5
4.	Kelengkapan materi dalam multimedia pembelajaran	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan materi dalam multimedia pembelajaran	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian video dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan penggunaan tanda baca dan huruf besar.	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**

Setelah melalui review kedua terkait isi/materi pembelajaran, komentar dan saran saya adalah memperluas atau mengubah-kan isi/materi pembelajaran dengan menggunakan referensi tambahan diluar buku pegangan / paket kelas VII SMP. Gunakan referensi yang dapat dipercaya, sajikan materi yang berisi fakta / konsep / prosedural / theory / meta kognitif.  
Selamat berkerja!

Makassar, 2020

Validator,



Nip: 19731107 200501 2003.

## FORMAT C : ANGGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPS**

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

NAMA \*

Aura Gladys

KELAS \*

Vii.e

NAMA SEKOLAH \*

Smp 46 makassar

ALAMAT EMAIL

auragladys66@gmail.com

1. Penyampaian tujuan pembelajaran pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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

2. Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya nusantara \*

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

3. Tampilan multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia yang menarik \*

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

4. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca \*

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

5. Kesesuaian antara video dengan materi multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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

6. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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



7. Kesesuaian materi pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia \*

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

8. Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran \*

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

9. Kesesuaian Perpaduan Font dengan warna background \*

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

10. Kejelasan Backsound pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia

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

KOMENTAR DAN SARAN

bagus pelajaranya

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

## LAMPIRAN 11

## UJI KELOMPOK KECIL

No	Responden	PTP	KSM	TMPM	UJHM	KVM	PBMD	KMM	KO	KFB	KB	Jumlah Skor	Persentase (%)
<b>Kelompok Kecil</b>													
1	R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
2	R2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
3	R3	4	4	5	4	4	3	3	4	5	5	41	82%
4	R4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33	66%
5	R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
6	R6	4	5	4	3	4	5	5	3	5	4	42	84%
7	R7	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	46	92%
8	R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60%
9	R9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
<b>Jumlah Skor</b>		38	36	38	37	38	36	37	36	38	38	83%	
<b>Rerata Persentase (%)</b>		84%	80%	84%	82%	84%	80%	82%	80%	84%	84%		

## Keterangan :

- PTP : Penyampaian Tujuan Pembelajaran  
 KSM : Kesesuaian Soal dengan Materi  
 TMPM : Tampilan Multimedia Pembelajaran yang Menarik  
 UJHM : Ukuran dan Jenis Huruf Mudah dibaca  
 KVM : Kesesuaian Video dengan Materi  
 PBMD : Penggunaan Bahasa yang Mudah Dimengerti  
 KMM : Kesesuaian Materi pada Multimedia pembelajaran  
 KO : Kemudahan Operasional  
 KFB : Kesesuaian Font dengan Background  
 KB : Kejelasan Backsound

**LAMPIRAN 12****FORMAT D: UJI COBA KELOMPOK BESAR****ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPS**

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

NAMA LENGKAP \*

Alief dzaqi anwar

KELAS \*

VIIe

NAMA SEKOLAH \*

SMP 46 Makassar

ALAMAT EMAIL

alifdzaqianwar@gmail.com

1. Penyampaian tujuan pembelajaran pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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

2. Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya nusantara \*

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

3. Tampilan multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia yang menarik \*

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

4. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca \*

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

5. Kesesuaian antara video dengan materi multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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

6. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya Indonesia \*

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

7. Kesesuaian materi pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia \*

\*

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

8. Kemudahan operasional pada multimedia pembelajaran \*

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

9. Kesesuaian Perpaduan Font dengan warna background \*

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

10. Kejelasan Backsound pada multimedia pembelajaran keragaman suku dan budaya indonesia \*

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

KOMENTAR DAN SARAN

baik semua

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



## LAMPIRAN 13

## HASIL UJI KELOMPOK BESAR

No	Butir Soal										Jumlah	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	44	88%
R2	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	40	80%
R3	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	40	80%
R4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	42	84%
R5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	96%
R6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	76%
R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60%
R8	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	41	82%
R9	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	40	80%
R10	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R11	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	43	86%
R12	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47	94%
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R14	3	4	5	4	4	5	3	4	5	5	42	84%
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R16	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	43	86%
R17	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	33	66%
R18	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	39	78%
R19	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	43	86%
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%
R23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
<b>Jumlah Skor</b>	89	92	100	92	98	96	93	90	96	97	82%	
<b>Rerata Persentase (%)</b>	77%	80%	87%	80%	85%	83%	81%	78%	83%	84%		

## LAMPIRAN 14

FORMAT E : TANGGAPAN  
GURU PENGAMPU MATA  
PELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN GURU MATA PEMBELAJARAN  
TERHADAP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN IPS

## DATA PRIBADI AHLI DESAIN/MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Dwi REZKI NOVITASARI, Spel  
Nip : -  
Instansi/ Unit Kerja : SMPN 46 Makassar  
Bidang Kepakaran : GURU IPS

## ANGKET ISIAN

NO.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran				4	5
2.	Materi pelajaran yang disajikan dalam media sesuai dengan RPP				4	5
3.	Media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas				4	5
4.	Memiliki tampilan atau desain yang menarik secara keseluruhan				4	5
5.	Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh gambar				4	5
6.	Ketepatan penggunaan bahasa pada media pembelajaran				4	5
7.	Media pembelajaran dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)				4	5
8.	Media pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran				4	5
9.	Kemudahan operasional pada media pembelajaran				4	5
10.	Media ini sudah ada sebelumnya			3	4	5

- Keterangan :**  
1 = Sangat Kurang Baik  
2 = Kurang Baik  
3 = Cukup baik  
4 = Baik  
5 = Sangat baik

**Komentar dan saran secara umum**

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

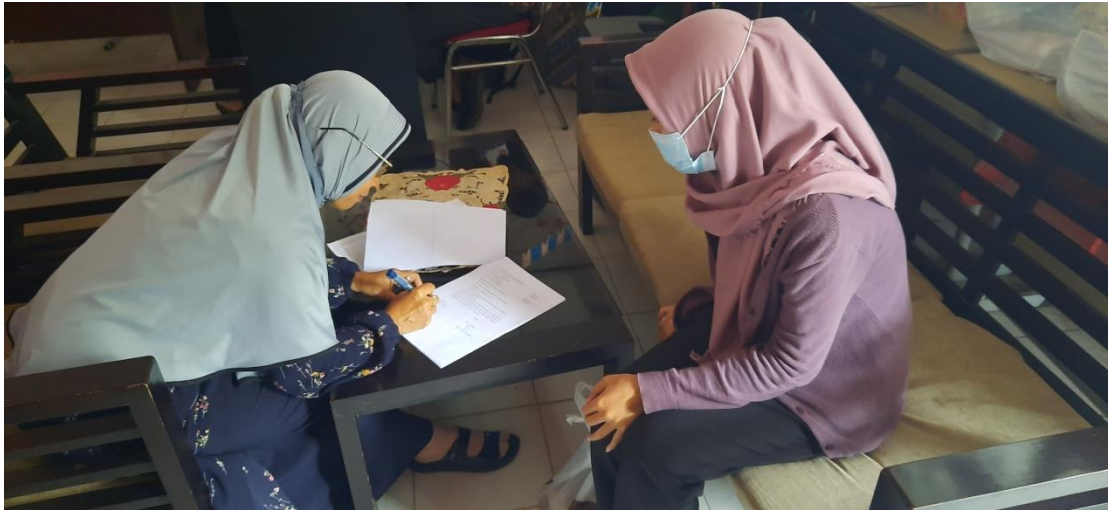
Makassar, 2020  
Guru Mata Pelajaran,



DWI REZKI NOVITASARI

Nip :

**Pengisian angket tanggapan guru mata pelajaran**

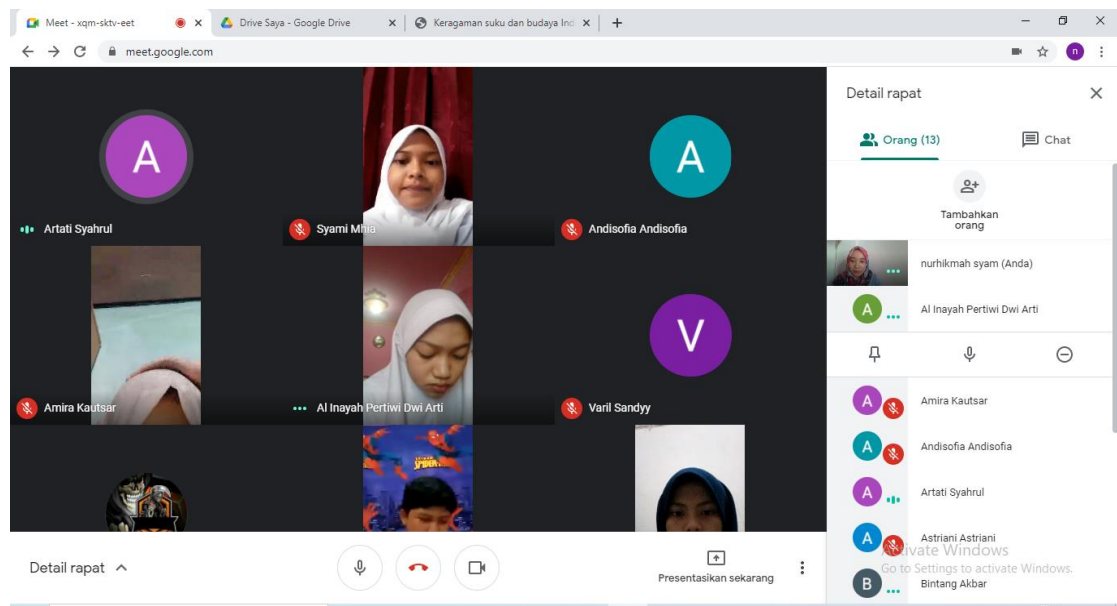


## Uji coba kelompok kecil multimedia pembelajaran menggunakan google meet

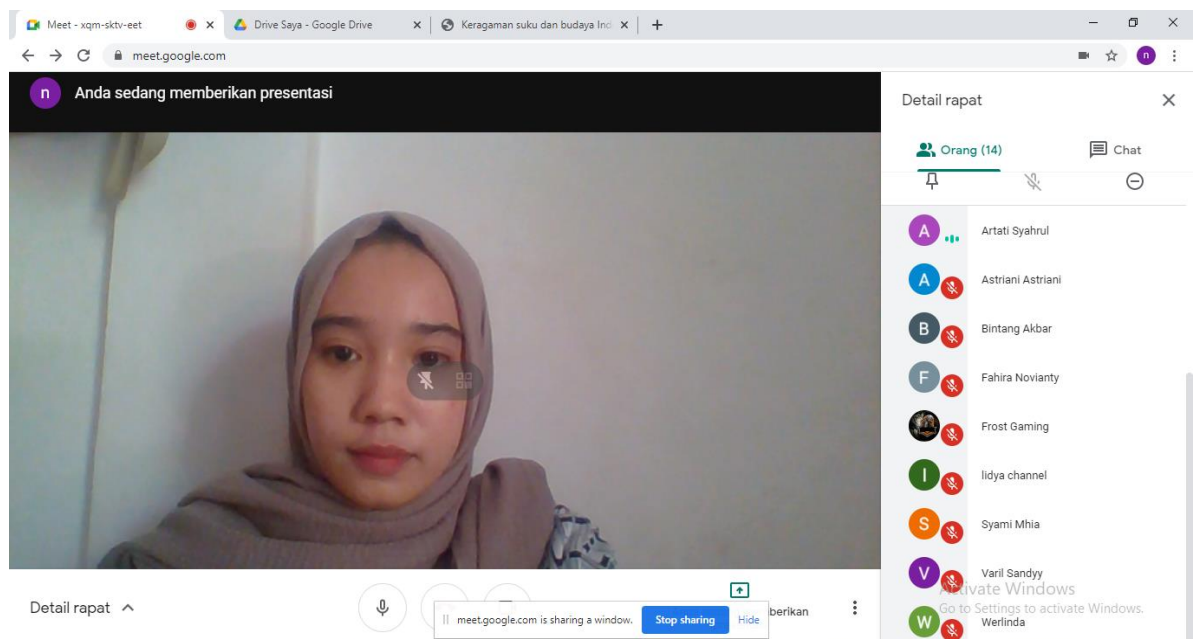
The screenshot shows a Google Meet interface during a presentation. The main window displays a presentation slide with the text "Anda melakukan presentasi kepada semua orang" and a "Berhenti mempresentasikan" button. Below the slide, there is an "Audio presentasi" toggle switch. The top left corner shows a notification "n Anda sedang memberikan presentasi". The right side of the screen shows a "Detail rapat" sidebar with a list of participants: "Orang (9)", "Tambahkan orang", and a list of names including "nurhikmah syam (Anda)", "nurhikmah syam (Presentasi Anda)", "febri na", "Muh Syatir", "Muhammad Putra", "mustakim r", "nurfitriah aulia", and "Rival02 003". The bottom of the screen shows standard meeting controls: microphone, video, and chat icons, along with a status indicator "Anda sedang memberikan presentasi".

The screenshot shows a Google Meet interface during a presentation. The main window displays a presentation slide titled "MENU UTAMA" with the subtitle "Keragaman suku dan budaya Indonesia kelas VII HIK". The slide content includes icons for "video", "MATERI", "EVALUASI", "KOMPETENSI", and "PETUNJUK". The top left corner shows a notification "n Anda sedang memberikan presentasi". The right side of the screen shows a "Detail rapat" sidebar with a list of participants: "Orang (9)", "Chat", and a list of names including "nurhikmah syam (Anda)", "nurhikmah syam (Presentasi Anda)", "AURA GLADYS", "febri na", "Muh Syatir", "Muhammad Putra", "nurfitriah aulia", "Rival02 003", and "Widodo 21". The bottom of the screen shows standard meeting controls: microphone, video, and chat icons, along with a status indicator "Anda sedang memberikan presentasi".

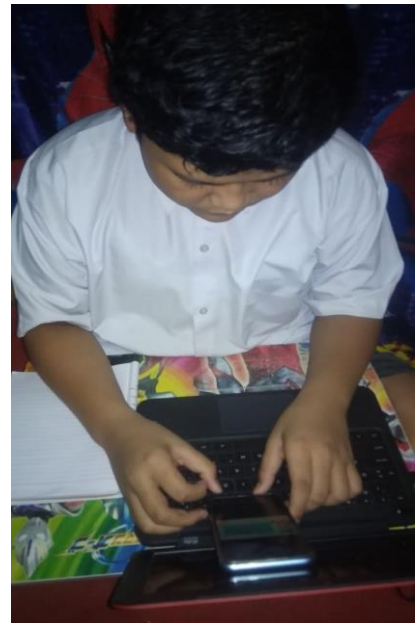
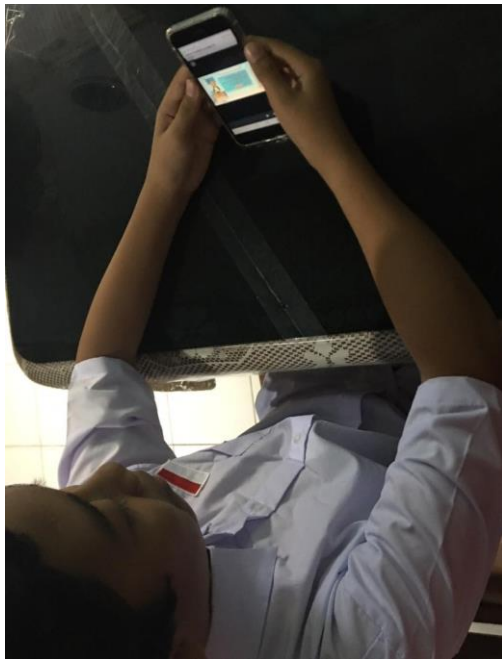
## Uji coba kelompok besar multimedia pembelajaran menggunakan google

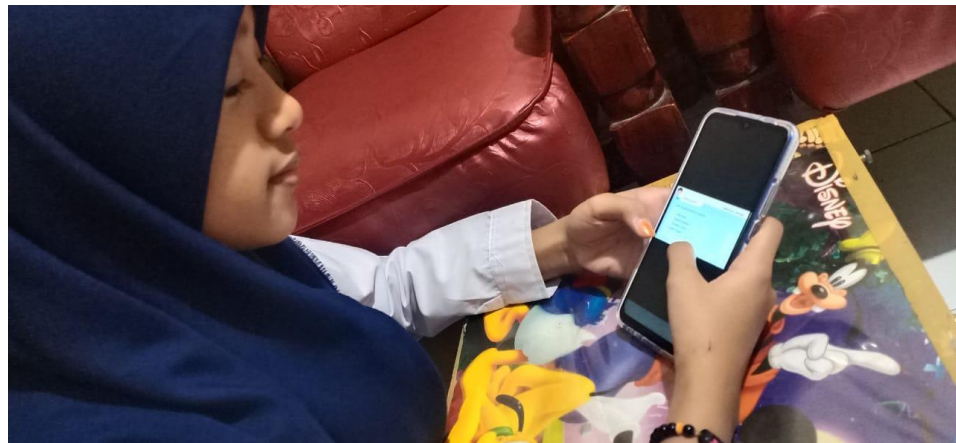


meet



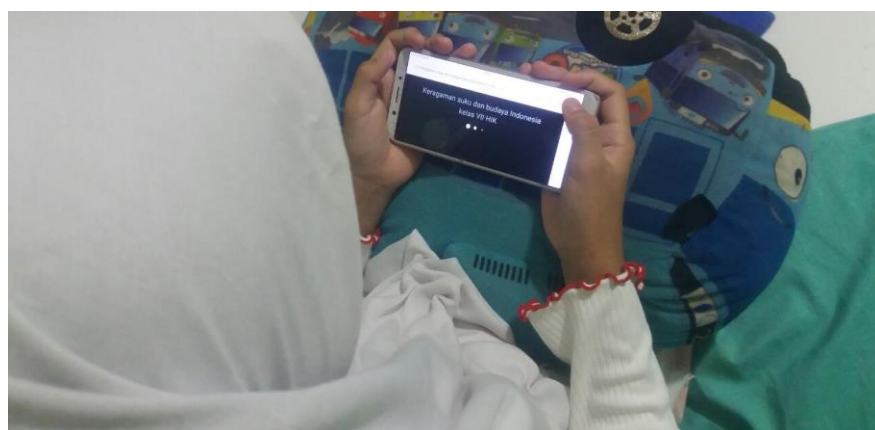
**Dokumentasi pengisian angket dan penggunaan multimedia pembelajaran**

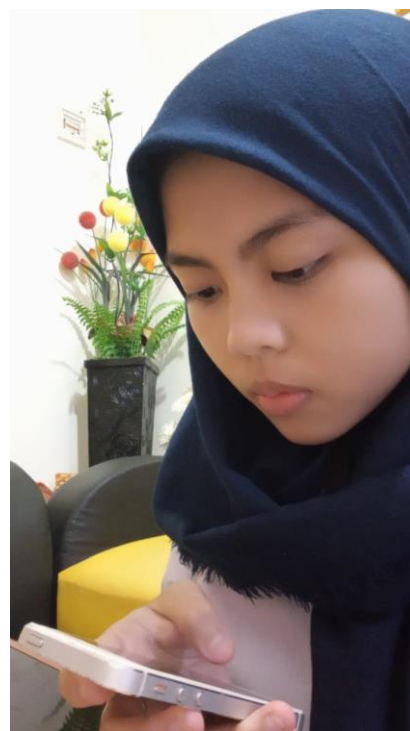
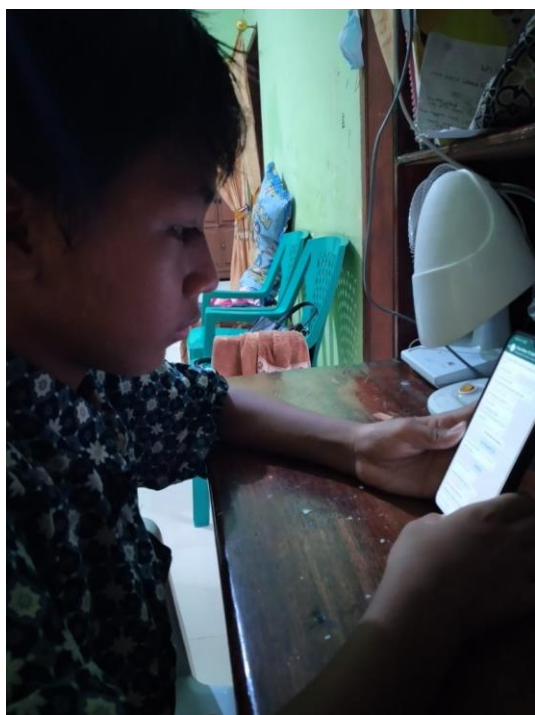






## Identifikasi kebutuhan siswa





## RIWAYAT HIDUP



**Nurhikmah Sam.** Lahir pada tanggal 30 Mei 1998 di Kab. Mamuju. Penulis merupakan anak kedua dari 3 orang bersaudara dari pasangan H. Saipuddin, S.P (ayah) dan Hj. Maria S.Pd (ibu). Penulis telah menempuh pendidikan di SD Inpres Tinali lulus pada tahun 2010, SMP Negeri 2 Mamuju lulus pada tahun 2013, dan SMA Negeri 1 Mamuju lulus pada tahun 2016, hingga program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar angkatan 2016. Pengalaman organisasi yang pernah ditekuni penulis adalah Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEP). Berkat karunia Allah SWT, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar”

# **PERSURATAN**



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222

Telp. 884457, Fax (0411) 883076

Laman : www.unm.ac.id

**PENGAJUAN JUDUL**

Nama : Nurhikmah Sam  
Nim : 1641042001  
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini mengajukan judul Skripsi sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kelas VII di SMP Negeri 46 Makassar
2. Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Sebagai Upaya Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP NEGERI
3. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMP NEGERI

Demikian judul Skripsi yang saya ajukan ini, besar harapan saya agar salah satu judul tersebut dapat diterima.

Makassar, September 2019

Penasehat Akademik

Mahasiswa Ybs.

Dr. Abdul Hakim, S.pd., M.Si.  
NIP. 0002077308

Nurhikmah Sam  
NIM. 1641042001

2 pembimbing 2:  
Dr. Annidah, M. Si  
Ace 4/9/19

Mengetahui,  
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457  
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

Nomor : 2064/UN36.4/TL/2021 18 Maret 2021  
 Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :1. **Dr. Abdul Hakim, M.SI**  
 2. **Dr. Arnidah, S.Pd., M.SI**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan/ Prodi Teknologi Pendidikan, Nomor : 122/UN36.4.I/PP/2021, tanggal 17 Maret 2021, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
<b>NURHIKMAH SAM</b>	1641042001	Teknologi Pendidikan	<i>PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
**Dr. Mustafa, M.SI**  
 NIP 196605251992031002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Alamat: Kampus UNM Tidung Jl. Tamalate I Makassar  
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457 Laman: [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR**".

Atas nama:

Nama : Nurhikmah Sam  
NIM : 1641042001  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Setelah diperiksa dan diteliti **Naskah Proposal** ini telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Makassar, 13 Februari 2020

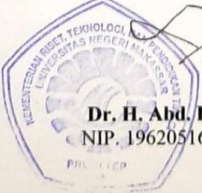
Pembimbing I

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

Pembimbing II

  
**Dr. Arnidah, S. Pd, M.Si.**  
NIP.19750512 200312 2 001

Disahkan:  
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM

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



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : [disdikkotamaks@gmail.com](mailto:disdikkotamaks@gmail.com)



**IZIN PENELITIAN**

NOMOR : 070/00255/DP/IX/2020

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/1727-II/BPKB/IX/2020 Tanggal 01 Oktober 2020  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada

Nama : NURHIKMAH SAM  
NIM / Jurusan : 1641042001 / Pend. Teknologi  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Untuk

: Mengadakan Penelitian di UPT SPF SMP Negeri 46 Makassar dalam  
rangka Penyusunan Skripsi pada UNM Makassar dengan judul  
penelitian:

" PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 01 Oktober 2020

An. Plt. KEPALA DINAS  
Sekretaris

KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN

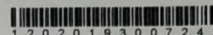


A. SITI DJUMHARJAH, SE

Pangkat : Penata TK.I

N I P : 19700109 199403 2 004





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

Nomor : 6772/S.01/PTSP/2020  
 Lampiran :  
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
 Walikota Makassar

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3254/UN36.4/LT/2020 tanggal 24 September 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : NURHIKMAH SAM  
 Nomor Pokok : 1641042001  
 Program Studi : Pend. Teknologi  
 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 PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : 05 Oktober s/d 05 November 2020

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian. Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada tanggal : 29 September 2020

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

Dr. JAYADINIS, S.Sos., M.Si  
 Pangkat : Pembina Tk.I  
 Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth  
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar,  
 2. Peringgal.

SIMAP PTSP 29-09-2020



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231





**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.3/026/SMPN-46/XI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMPN 46 Makassar menerangkan bahwa :

Nama : NURHIKMAH SAM  
NIM/ Jurusan : 1641042001 / Pend. Teknologi  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian dari tanggal 19 Oktober 2020 – 27 November 2020 Pada UPT SF SMPN 46 Makassar, dalam rangka penyusunan Skripsi pada Universitas Negeri Makassar penyelesaian studi Program Sarjana (S1) pada Universitas Negeri Makassar. Dengan Judul Penelitian

**“ PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 46 MAKASSAR”**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 27 November 2020  
Kepala UPT SF SMPN 46 Makassar  
  
Sri Dewi Lahati, S.Pd, M.M  
Pangkat Pembina Tk1 / IVb  
NIP. 19640822 198903 2 006