

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT ISPRING PRESENTER PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) UNTUK SMA**

Dian Wulandari<sup>1)</sup>, Khairudin<sup>2)</sup>, Karmila Suryani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas  
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang

E-mail : [dianwulandari08@gmail.com](mailto:dianwulandari08@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to produce an interactive multimedia -based learning power point ispring presenter on the subjects of information and communication technology ( ICT ) to SMA valid and practical . This study is a three- stage development of the use of 4 - D model, which consists of the define phase (definition), design (design), and develop (development). The study subjects consisted of 4 people validator, and to test the practicalities done by 2 teachers and 25 students of class X SMA N 4 Pariaman. The data of this study is primary data obtained from questionnaires validity and practicalities, then analyzed with descriptive analysis. Of research produced in the form of multimedia interactive learning products based power point ispring presenter. Multimedia -based interactive learning power point ispring presenters generated validator declared invalid by both the feasibility of variable content, media forms, and language with value 85.6 %. Multimedia -based interactive learning power point ispring presenter has also produced a practical expressed by teachers and by students in terms of the practical interest of the student, the process of use, increased student activity, time of use, and evaluation of the value of 84.0 % and 86.5 % .*

---

**Key Word** : Multimedia interaktif, power point, ispring presenter, valid dan praktis.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat menjadi perhatian bagi pemerintah dan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan teknologi pembelajaran yaitu mengefisiensikan pekerjaan yang dilakukan guru dalam mengajar. Saat ini multimedia dan *Information and Communication Technology* (ICT) sudah mulai digunakan

dalam pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas memadai.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam rangka melaksanakan kurikulum pada suatu lembaga pendidikan, sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran banyak sekali faktor-faktor yang terlibat sesuai yang diungkapkan oleh Mulyasa (2006: 255) bahwa “Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara

peserta didik dengan lingkungannya. Sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik”. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif yakni siswa ikut terlibat secara aktif. Dimana siswa dilatih untuk menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya sebagaimana yang dituntut dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yaitu dalam mata pelajaran TIK.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan Teknologi. Pada mata pelajaran TIK di SMA banyak menuntut materi pemahaman yang kompleks bukan bersifat hafalan karena dalam materi TIK terdapat gambar, fungsi, dan bagian dari komputer. Oleh karena itu, guru TIK harus mampu menyajikan materi pelajaran dengan tepat. Berbagai usaha untuk meningkatkan pemahaman materi TIK salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Objek yang tidak dapat dilihat langsung, dapat digantikan dengan penggunaan multimedia yang berupa penayangan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Menurut

Arsyad (2009: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu”.

Guru sebagai pendidik di sekolah selain harus menyiapkan bahan ajar, juga harus pandai dalam mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Nasution (2008: 32) proses pembelajaran tidak akan berhasil jika dilakukan secara abstrak seperti dengan menugaskan anak didik menghafal kata-kata, fakta, dan rumus. Pemilihan media yang tepat merupakan hal yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Media sebagai bagian dari sistem intruksional mempunyai nilai praktis karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkrit.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 10 Mei 2013 dengan salah satu guru TIK kelas X SMA N 4 Pariaman menyatakan bahwa guru belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring*

*presenter* dalam pembelajaran TIK. Selama ini, untuk menunjang proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan guru adalah berupa media sederhana, buku cetak, lembaran kerja siswa (LKS), dan modul yang terfokus pada aspek kognitif saja. Guru belum mengembangkan media pembelajaran sendiri karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh sekolah. Oleh sebab itu, perlu adanya alternatif media yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah pengembangan media pembelajaran yang secara simultan mampu menampilkan teks, gambar, grafik, suara, video atau animasi. Multimedia pembelajaran interaktif juga merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Keterampilan mengembangkan media adalah salah satu keterampilan dasar guru. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat menggunakan program-program komputer. Kesulitan yang umumnya ditemukan di sekolah adalah minimnya keterampilan guru dalam menggunakan *software* aplikasi maupun pemrograman dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, namun hal itu dapat diatasi dengan menggunakan program yang menciptakan kemudahan dalam proses pembuatannya tanpa memerlukan keterampilan komputer yang tinggi dan salah satunya adalah program

*power point*. Program *power point* merupakan salah satu program dari *software microsoft office* yang memiliki banyak kelebihan sehingga cocok untuk dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran interaktif.

Program *power point* memiliki kemudahan dari segi proses pembuatan dan mampu menampilkan berbagai program lain yang diinsersi seperti audio dan video. Selain itu, guru juga sudah mengenal program *power point* bahkan mahir dalam membuat dan menggunakan media *power point* dalam pembelajaran di sekolah. Akan tetapi, media tersebut masih sederhana karena belum memuat animasi, narasi, dan musik instrumen. Penggunaan *power point* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif memberi kesempatan bagi guru untuk dapat dengan mudah merubah dan menambahkan bahan lainnya yang dirasa perlu untuk ditambahkan sehingga multimedia menjadi lebih lengkap.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran TIK dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter* Pada Mata

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk SMA”.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang valid dan praktis dalam pembelajaran TIK untuk SMA.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan di Jurusan PTIK, FKIP Universitas Bung Hatta dan di kelas X SMA N 4 Pariaman pada bulan Januari.

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan dengan model prosedural.

Dalam prosedur penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, penulis menggunakan model pengembangan *four-D-models* yaitu melalui tahap *define* (pedefinisian), *design* (perancangan) dan *develope* (pengembangan) sebagaimana yang disarankan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974, dalam Trianto, 2011: 93-96).

### 1. Tahap pendefinisian (*define*)

Langkah-langkah pada tahap *define* ini meliputi:

#### a. Analisis kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan ini dipertimbangkan kurikulum yang berlaku

yaitu KTSP dan bahan ajar yang digunakan.

#### b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan membaca menjabarkan SK dan KD menjadi indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa melalui MPI.

#### c. Analisis media

Pada analisis media dipertimbangkan sejauh mana media yang digunakan dalam pembelajaran TIK khususnya materi melakukan operasi dasar komputer.

#### d. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi usia, kemampuan akademik, motivasi belajar, psikomotor, dan pengalaman.

#### e. Analisis tugas

Analisis tugas dapat berupa analisis struktur isi meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.

#### f. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi melakukan operasi dasar komputer. Adapun konsep yang teridentifikasi antara lain melakukan operasi dasar komputer, beberapa bagian perangkat komputer yaitu hardware, software, dan brainware beserta bagian dan fungsinya.

### 2. Tahap perancangan (*design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototype Multimedia

pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer berdasarkan SK, KD, dan indikator sesuai KTSP. Tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu: (a) penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus (Kompetensi Dasar dalam kurikulum KTSP). Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku siswa setelah kegiatan belajar mengajar, (b) pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi

pelajaran, (c) pemilihan format. Dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.

### 3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para validator. Tahap pengembangan meliputi :

#### a. Uji validitas

Sebelum Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dihasilkan digunakan oleh

guru dan peserta didik, terlebih dahulu dilakukan validasi. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep-konsep, tata bahasa, bentuk, dan tampilan media. Validasi dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan, masukan, dan saran dari para validator akan menjadi bahan untuk merevisi Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer.

Tabel 1. Daftar nama calon validator Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*.

No	Nama	Keterangan
1	Ashabul Khairi, S.T. M.Kom	Dosen Prodi PTIK Universitas Bung Hatta
2	Eril Syahmaidi, M.Pd	Dosen Prodi PTIK Universitas Bung Hatta
3	Aidil Akbar, S.Kom	Guru TIK SMA Negeri 4 Pariaman
4	Tuty Marlina, S.Kom	Guru TIK SMA Negeri 4 Pariaman

#### b. Uji praktikalitas

Setelah divalidasi dan direvisi, Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer diujicobakan di sekolah. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan produk penelitian yang digunakan oleh guru dan peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat,

kemudahan penggunaan, dan efisiensi waktu menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer oleh guru dan peserta didik.

Tabel 2. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point 2010 ispring presenter*.

No	Nama	Keterangan
1	Aidil Akbar, S.Kom	Guru TIK SMA Negeri 4 Pariaman
2	Tuty Marlina, S.Kom	Guru TIK SMA Negeri 4 Pariaman

Uji praktikalitas dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Uji praktikalitas oleh guru

- a) Peneliti memberikan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer kepada guru.
- b) Peneliti memberi pengarahan tentang cara pengisian angket kepada guru.
- c) Peneliti memberikan petunjuk singkat penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*.
- d) Guru menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer kepada guru berdasarkan

petunjuk yang sudah ada dalam pembelajaran.

- e) Peneliti meminta guru untuk mengisi angket praktikalitas Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer.

2) Uji praktikalitas oleh peserta didik

- a) Peneliti memberi pengarahan cara pengisian angket kepada peserta didik.
- b) Peneliti menayangkan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dengan menggunakan infokus kepada peserta didik.
- c) Peneliti memberikan petunjuk singkat penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*.
- d) Peserta didik diminta untuk mengamati uraian materi pada setiap slide yang ditayangkan.
- e) Peserta didik mempelajari materi melakukan operasi dasar komputer pada Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*.
- f) Peserta didik diminta memberikan saran dan kritikan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dengan mengisi angket uji praktikalitas.

#### 4. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Namun, peneliti tidak melakukannya karena keterbatasan dana dan waktu, jadi penulis membatasi hanya sampai pada tahap *develop* saja.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada pembelajaran TIK.

Angket validitas diisi oleh validator yaitu dosen dan guru. Tujuan angket validitas adalah untuk mengetahui data tentang tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan.

2. Angket praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada pembelajaran TIK.

Angket praktikalitas berisi pernyataan mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Angket praktikalitas diisi oleh guru dan siswa yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan, saran, dan kritikan untuk perbaikan multimedia pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran

interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan benar-benar menjadi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Angket uji validitas dan praktikalitas disusun menurut skala Likert yang telah dimodifikasi Riduwan (2012: 27) dengan 4 alternatif jawaban sebagai berikut:

SS = sangat setuju dengan bobot 4

S = setuju dengan bobot 3

S = tidak setuju dengan bobot 2

STS = sangat tidak setuju dengan bobot 1

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas multimedia pembelajaran TIK yang dikembangkan.

1. Analisis validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi dasar komputer dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala Likert seperti yang dimodifikasi Riduwan (2012: 27) sebagai berikut :

SS = sangat setuju dengan bobot 4

S = setuju dengan bobot 3

TS = tidak setuju dengan bobot 2

STS = sangat tidak setuju dengan bobot 1

- b. Menentukan skor tertinggi  
 Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum
- c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.
- d. Penentuan nilai validitas dengan cara:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

- e. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2009: 82) :

- 90% - 100% = sangat baik  
 80% - 89% = baik  
 60% - 79% = cukup  
 0% - 59% = kurang

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut:

- 90% - 100% = sangat valid  
 80% - 89% = valid  
 60% - 79% = cukup valid  
 0% - 59% = tidak valid

2. Analisis praktikalitas Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*.

Data uji praktikalitas Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dianalisis dengan persentase (%), menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Setelah persentase nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2009: 102-103) berikut ini:

- 90% - 100% = sangat baik  
 80% - 89% = baik  
 65% - 79% = cukup  
 55% - 64% = kurang  
 0% - 54% = kurang sekali

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian praktikalitas, yakni menjadi sebagai berikut:

- 90% - 100% = sangat praktis  
 80% - 89% = praktis  
 60% - 79% = cukup praktis  
 0% - 59% = tidak praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Pendefinisian (*define*)

#### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan memunculkan dan menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran TIK sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran TIK. Melalui wawancara dengan guru, menyatakan bahwa bahan ajar yang ada masih kurang dipahami dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa sulit memahami materi. Penekanan pada bahan ajar baru pada aspek kognitif saja.



Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter*. Dalam analisis kebutuhan ini juga dipertimbangkan kurikulum yang berlaku yaitu KTSP dan bahan ajar yang digunakan.

#### 1) Analisis kurikulum

Aspek kurikulum tidak bisa diabaikan dalam merancang dan mengembangkan media agar media yang dikembangkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai KTSP. Materi melakukan operasi dasar komputer tertuang dalam SK 1, yaitu melakukan operasi dasar komputer.

#### 2) Analisis media

Analisis media dilakukan untuk mempertimbangkan sejauh mana media yang digunakan pada pembelajaran TIK, khususnya materi melakukan operasi dasar komputer dapat menarik minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru SMA N 4 Pariaman, didapatkan bahwa media yang digunakan untuk belajar materi melakukan operasi dasar komputer adalah berupa buku cetak dan papan tulis. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada materi melakukan operasi

dasar komputer sebagai media pembelajaran bagi siswa.

#### b. Analisis Siswa

Berdasarkan analisis peserta didik melalui wawancara dengan salah seorang karyawan TU di SMA N 4 Pariaman serta wawancara dengan guru SMA N 4 Pariaman, dinyatakan bahwa umumnya siswa yang duduk di kelas X memiliki usia berkisar antara 15-16 tahun. Pada usia ini, siswa sudah termasuk ke dalam kategori individu yang sudah mampu mengembangkan potensi psikomotornya sehingga telah terampil dalam menggunakan media termasuk bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif.

#### c. Analisis tugas

Analisis tugas difokuskan pada analisis SK dan KD untuk materi melakukan operasi dasar komputer. Analisis tugas dapat berupa analisis struktur isi dan analisis konsep.

##### 1) Standar Kompetensi (SK)

Melakukan operasi dasar komputer.

##### 2) Kompetensi Dasar (KD)

Mengenal perangkat – perangkat komputer.

##### 3) Indikator

a) Menjelaskan pengertian komputer.

b) Menjelaskan sejarah perkembangan komputer.

c) Menjelaskan spesifikasi standar system unit komputer.

d) Menyebutkan bagian – bagian software.

e) Menjelaskan tentang brainware.

f) Menjelaskan cara menghidup dan mematikan komputer dengan benar.

#### 4) Analisis konsep

Berdasarkan SK, KD, dan indikator, ditentukanlah konsep-konsep utama dalam materi melakukan operasi dasar komputer. Adapun konsep yang teridentifikasi antara lain pengertian komputer, sejarah perkembangan komputer, spesifikasi standar system unit komputer, bagian – bagian software, dan brainware.

Berdasarkan analisis struktur isi dan analisis konsep, maka siswa dituntut untuk dapat menjelaskan pengertian komputer, sejarah perkembangan komputer, spesifikasi standar system unit komputer, bagian – bagian software, dan brainware. Tuntutan tersebut diharapkan dapat dicapai siswa dengan mengkaji materi yang diuraikan pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

#### 2. Tahap Perancangan (*design*)

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan sebanyak dibutuhkan untuk uji validitas dan uji praktikalitas.

Berdasarkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* tampilan untuk menu opening, menu utama, menu SK/KD, menu indikator, menu tujuan pembelajaran,

menu materi, dan menu latihan telah dibuat pada tahap desain.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dapat dikemas di dalam *compact disk* dan *flash disk*. Di dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* terdapat petunjuk penggunaan. Didalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* terdapat SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan latihan. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini dilengkapi gambar, animasi-animasi, *flash* yang rinci mengenai melakukan operasi dasar komputer.

*Background* pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* didominasi oleh warna-warna yang lembut sehingga nyaman dilihat. Menurut Sari (2004: 32), warna-warna yang menunjang pembelajaran siswa adalah warna yang memberikan suasana aman, hangat, nyaman, bebas, dan rangsangan. Warna pastel merupakan warna yang dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang, warna ini dapat memotivasi siswa untuk beraktivitas, bergembira, dan kreatif.

Musik pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini didominasi oleh

musik piano, sehingga suasana belajar menjadi nyaman dan temotivasi bagi siswa. Musik yang digunakan menimbulkan rasa tenang, nyaman dan membangkitkan suasana positif seperti mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam suasana yang menggembirakan dan mengembangkan daya imajinasi siswa menjadi lebih kreatif.

### 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

#### a. Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter*.

Uji validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dilakukan oleh 2 orang dosen dari jurusan PTIK UBH, dan 2 orang guru TIK SMA N 4 Pariaman dengan menggunakan angket uji validitas (Lampiran 4). Analisis hasil validasi dapat dilihat pada Lampiran 6 yang secara ringkas dapat ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter*.

No	Aspek penilaian	Validator				Jumlah	Nilai validitas	Kriteria
		1	2	3	4			
1	Materi/isi	31	32	29	31	123	85,4%	Valid
2	Bentuk Media	32	34	30	35	131	81,9%	Valid
3	Kebahasaan	9	11	12	11	43	89,6%	Valid
Total							256,9%	
Rata-rata							85,6%	Valid

Sumber: Data Primer, 13 Januari 2014

Keterangan:

Validator 1: Ashabul Khairi, ST, M.Kom.

Validator 2: Eril Syahmaidi, M.Pd.

Validator 3: Aidil Akbar, S.Kom.

Validator 4: Tuty Marlina, S.Kom.

Hasil validasi pada Tabel 3 di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,6% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan telah valid baik dari aspek kelayakan materi/isi, bentuk media, maupun aspek kebahasaan. Dalam pengembangannya, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* telah mengalami revisi beberapa kali berdasarkan saran-saran yang diberikan validator. Saran-saran tersebut ditampilkan pada Tabel 4 berikut.

Hasil validasi pada Tabel 3 di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,6% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan telah valid baik dari aspek kelayakan materi/isi, bentuk media, maupun aspek kebahasaan.

Setelah mendapat masukan dari validator, maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan. Selanjutnya, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang telah direvisi diberikan kepada guru dan siswa untuk dilakukan uji praktikalitas guna mengetahui tingkat kepraktisan dari multimedia pembelajaran interaktif

berbasis *power point ispring presenter* yang dihasilkan.

b. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter*.

Uji praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dilakukan terhadap guru dan siswa. Data praktikalitas oleh guru diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas seperti pada Lampiran 7. Data lengkap hasil uji praktikalitas oleh 2 orang guru dapat dilihat pada Lampiran 9 yang secara ringkas ditampilkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil uji praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* oleh guru.

No	Variabel Praktikalitas	Praktikalitas		Jumlah	Nilai praktis	Kriteria
		1	2			
1	Minat Siswa.	24	29	53	82,8%	Praktis
2	Proses Penggunaan.	13	14	27	84,4%	Praktis
3	Peningkatan keaktifan siswa.	14	15	29	90,6%	Sangat Praktis
4	Waktu yang tersedia cukup	6	7	13	81,3%	Praktis
5	Evaluasi	6	7	13	81,3%	Praktis
Total					420,4%	
Rata-rata					84,0%	Praktis

Sumber: Data Primer, 16 Januari 2014

Keterangan:

Guru1: Aidil Akbar, S.Kom.

Guru2: Tuty Marlina, S.Kom.

Berdasarkan Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power*

*point ispring presenter* oleh guru adalah 84,0% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* praktis untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada materi melakukan operasi dasar komputer. Selain terhadap guru, uji praktikalitas juga dilakukan terhadap siswa.

Data praktikalitas oleh siswa diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas seperti pada Lampiran 10. Data lengkap hasil uji praktikalitas oleh siswa dapat dilihat pada Lampiran 12 yang secara ringkas ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia pembelajaran interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter* oleh siswa.

No	Variabel Praktikalitas	Jumlah	Nilai praktis	Kriteria
1	Minat Siswa.	706	88,3%	Praktis
2	Proses Penggunaan.	349	87,3%	Praktis
3	Peningkatan keaktifan siswa.	350	87,5%	Praktis
4	Waktu yang tersedia cukup	174	87%	Praktis
5	Evaluasi	165	82,5%	Praktis
Total			432,6%	
Rata-rata			86,5%	Praktis

Sumber: Data Primer, 21 Januari 2014

Berdasarkan Tabel 6 dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* oleh siswa adalah 86,5% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia

pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter*.

Analisis data dari angket uji validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* oleh dosen dan guru didasarkan pada tiga komponen variabel yaitu, kelayakan materi/isi, bentuk media, dan kebahasaan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dikategorikan valid dengan nilai rata-rata 85,6%.

Berdasarkan variabel materi/isi dari multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini sudah dinyatakan valid dengan nilai 85,4% Hal ini berarti bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini sudah memenuhi SK, KD dan indikator yang sesuai dengan KTSP. Validasi terhadap materi/isi perlu dilakukan dengan tujuan agar materi/isi yang terdapat dalam multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *power point ispring presenter* dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan variabel bentuk media, multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini sudah dinyatakan valid dengan nilai 81,9%, yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini sudah baik dari segi bentuk media.

#### 2. Analisis Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point Ispring Presenter*

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang telah diperbaiki atas saran validator dan dinyatakan valid, dibagikan kepada 2 orang guru TIK dan 25 orang siswa Kelas X dari 5 kelas, yaitu X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub>, X<sub>3</sub>, X<sub>4</sub>, dan X<sub>5</sub> di SMA N 4 Pariaman untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas, maka multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dinyatakan praktis oleh guru dan praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 84,0% dan 86,5%.

Hasil analisis uji praktikalitas media multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dinyatakan berkategori praktis oleh guru dengan nilai rata-rata 84,0 %. Dilihat dari variabel minat siswa bernilai 82,8% dengan

kategori praktis. Variabel proses penggunaan media bernilai 84,4% dengan kategori praktis. Variabel peningkatan keaktifan siswa bernilai 90,6% dengan kategori sangat praktis. Dari variabel waktu yang tersedia cukup dengan nilai 81,3% dengan kategori praktis dan variabel evaluasi dengan nilai 81,3% dengan kategori praktis.

Sedangkan hasil analisis uji praktikalitas media multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* dinyatakan berkategori praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 86,5 %. Dapat dilihat dari variabel minat siswa bernilai 88,3% dengan katagori praktis. Hal ini dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini diminati karena dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi melakukan operasi dasar komputer. Jika dilihat dari variabel proses penggunaan bernilai 87,3%. Dilihat dari variabel peningkatan keaktifan siswa bernilai 87,5% dengan kategori praktis. Dari variabel waktu dan evaluasi masing bernilai 87% dan 82,5 dengan kategori praktis. Sehingga waktu yang digunakan dalam pembelajaran dapat diefektifkan dan latihan media ini dapat mengukur pemahaman konsep.

Dari keseluruhan hasil uji validitas dan praktikalitas, dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif

berbasis *power point ispring presenter* yang dihasilkan sudah valid dan praktis. Kehadiran multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* ini telah menjawab permasalahan belum adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* yang valid dan praktis. Dengan demikian, permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah telah terjawab. Multimedia Pembelajaran interkatif ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran baik di sekolah ataupun di rumah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* pada mata pelajaran TIK untuk SMA yang valid dan praktis. multimedia pembelajaran interaktif berbasis *power point ispring presenter* telah memenuhi kriteria valid dengan nilai 85,6%, dan dikategorikan praktis oleh guru dengan nilai 84,0% serta praktis oleh siswa dengan nilai 86,5%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Sari, Sriti Mayang. 2004. Peran Warna Interior terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak, *Dimensi Interior*, 2(1): 22-36.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.