

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal penting yang harus di peroleh setiap orang, melalui pendidikan seseorang dapat mengubah diri menjadi lebih baik. pemerintah telah membuat uu wajib belajar dalam uu no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 11 ayat (1) dinyatakan bahwa: “pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi”.

Program pemerintah dalam melaksanakan kegiatan wajib belajar disekolah harus ditunjang dengan kondisi yang ideal dalam prakteknya di sekolah, seperti terjaminnya mutu akademik, sumber belajar, guru, sarana dan pra sarana sekolah. salah satunya kualitas guru seharusnya memenuhi standar kompetensi guru yang sudah tertera pada undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat (1) menjabarkan tentang empat dimensi kompetensi guru. dimensi tersebut meliputi:

1. Kompetensi pedagogik, kompetensi ini berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran. dalam uu no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi ini menggambarkan bagaimana kemampuan guru dalam mengajar. Kompetensi ini dapat dilihat dari kemampuan menyusun rencana pembelajaran, kemampuan melaksanakan

proses belajar mengajar, dan kemampuan melakukan evaluasi. Maka, guru harus menguasai ketiga kemampuan tersebut dalam kompetensi pedagogik.

2. Kompetensi kepribadian, karakteristik kepribadian guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pengembangan siswa. Kepribadian guru yang mantap akan menjadi sosok teladan bagi siswanya maupun masyarakat. Sehingga figur guru tampil sebagai sosok yang patut digugu dan ditiru. Digugu artinya ditaati nasihat, perintah atau ucapan, sedangkan ditiru berarti dicontoh sikap maupun perilakunya.

Kompetensi kepribadian mencakup kemampuan pribadi berkenaan dengan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri, dan perwujudan diri. dalam uu no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dikemukakan bahwa kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. uraian tersebut menggambarkan sosok guru sebenarnya. berdasarkan uraian tersebut kompetensi kepribadian guru tercermin dari indikator sikap dan keteladanan.

3. Kompetensi profesional, uu no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menjabarkan bahwa kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kompetensi profesional meliputi kepakaran atau keahlian dalam bidangnya berupa penguasaan bahan, prosedur pembelajaran, rasa tanggung jawab akan tugas, dan rasa kebersamaan dengan rekan guru lain. Kompetensi profesional tergambar dari tiga aspek, yakni pengembangan profesi, pemahaman wawasan, dan penguasaan bahan kajian akademik.

4. Kompetensi sosial, guru harus membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran. guru perlu berinteraksi dengan siswa secara baik, guru dalam mengajar merupakan perwujudan dari interaksi dalam proses komunikasi. uu no. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dikemukakan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Kompetensi ini meliputi keterampilan dalam interaksi sosial dan melaksanakan tanggung jawab sosial. Berdasarkan uraian tersebut, kompetensi sosial guru tergambar melalui indikator interaksi guru dengan siswa, interaksi guru dengan kepala sekolah, interaksi sesama guru, interaksi guru dengan orangtua/wali siswa, dan interaksi guru dengan masyarakat sekitar. Guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran juga bagian yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kompetensi tersebut, dapat diambil kesimpulan guru yang ideal seharusnya dapat memanfaatkan segala kemampuan untuk kepentingan pembelajaran bagi siswanya, termasuk guru harus mampu menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang menarik membuat siswa dapat termotivasi dalam belajar, contoh multimedia interaktif, karena jenis media tersebut memiliki karakteristik yang variatif, konten mudah disesuaikan dan fitur berupa penggabungan *audio* dan *video*, menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran akan menambah pengalaman baru bagi siswa.

Multimedia interaktif yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa, menurut fungsinya media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- a) Menimbulkan gairah belajar pada siswa
- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c) Memungkinkan anak didik belajar tersendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Multimedia interaktif (Sadiman, 2009:7) cocok digunakan, karena multimedia interaktif memiliki kelebihan yaitu, a) memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut; b) konten mudah disesuaikan; c) menggabungkan audio dan video yang variatif, sesuai dengan karakteristik anak SMP di rentang usia 12 -14 tahun pada masa remaja awal. Menurut (Rumini, 2004:38) siswa pada masa ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Keadaan perasaan dan emosi yang sangat peka, sehingga tidak stabil  
Implikasi keadaan emosi yang peka dan tidak stabil menimbulkan semangat belajar yang fluktuatif.
2. Keadaan mental, khususnya kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Implikasi pendidikan periode berpikir formal ini adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa multimedia interaktif diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi pikiran, mental, dan keterampilan siswa dalam belajar. karena karakter multimedia interaktif yang variatif sesuai dengan karakteristik siswa smp yang memiliki karakter belajar yang fluktuatif, sehingga

tidak mudah bosan dalam belajar. Multimedia interaktif untuk mata pelajaran seni dan budaya, cocok digunakan pada materi pembelajaran, motif batik jawa, karena materi ini tidak hanya pada ranah pengetahuan, materi motif batik juga memberikan pengalaman pada ranah kreativitas dan keterampilan pada siswa, selain itu materi motif batik merupakan materi yang rumit dan membutuhkan alokasi waktu yang banyak, sementara alokasi waktu untuk materi ini hanya 3 x 40 menit di setiap pertemuan (pekan), waktu tersebut sangat singkat untuk mempelajari materi motif batik yang rumit. Berikut adalah kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi mata pelajaran seni dan budaya materi ragam hias dalam bentuk tabel:

Tabel 1.1 Kurikulum yang digunakan di SMPN 159 Jakarta (kurikulum 2013)

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara</li> <li>- Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan Nusantara</li> <li>- Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara</li> <li>- Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara</li> <li>- Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan keanekaragaman dan keunikan motif batik Jawa.</li> <li>- Memahami pengertian ragam hias.</li> <li>- Mampu membuat tanggapan tertulis tentang keunikan gagasan, corak ragam hias tekstil motif batik Jawa</li> <li>- Mampu membuat karya motif batik Jawa sesuai kreatifitas.</li> </ul>

Pemilihan multimedia interaktif didasari melalui hasil pengamatan kegiatan belajar seni dan budaya di kelas VIII SMPN 159 Jakarta, menurut pengamatan di kelas VIII masih belum optimal pembelajaran motif batik Jawa, berdasarkan rekapitulasi penilaian nilai rata-rata (68), sedangkan target nilai hasil belajar motif batik Jawa harus di atas KKM (75), pada kondisi yang nyata nilai hasil belajar siswa masih belum tercapai maksimal, dibuktikan dengan mengukur nilai hasil belajar siswa yang hanya mampu mendapatkan nilai di bawah KKM (75) dengan nilai rata-rata (68). Hasil perolehan nilai ini didapat saat melakukan studi awal (observasi) mengenai penguasaan siswa pada mata pelajaran seni dan budaya membuat motif batik Jawa dengan cara meminta hasil nilai dari guru, sebelumnya guru sudah memperkenalkan materi ragam hias motif batik Jawa.

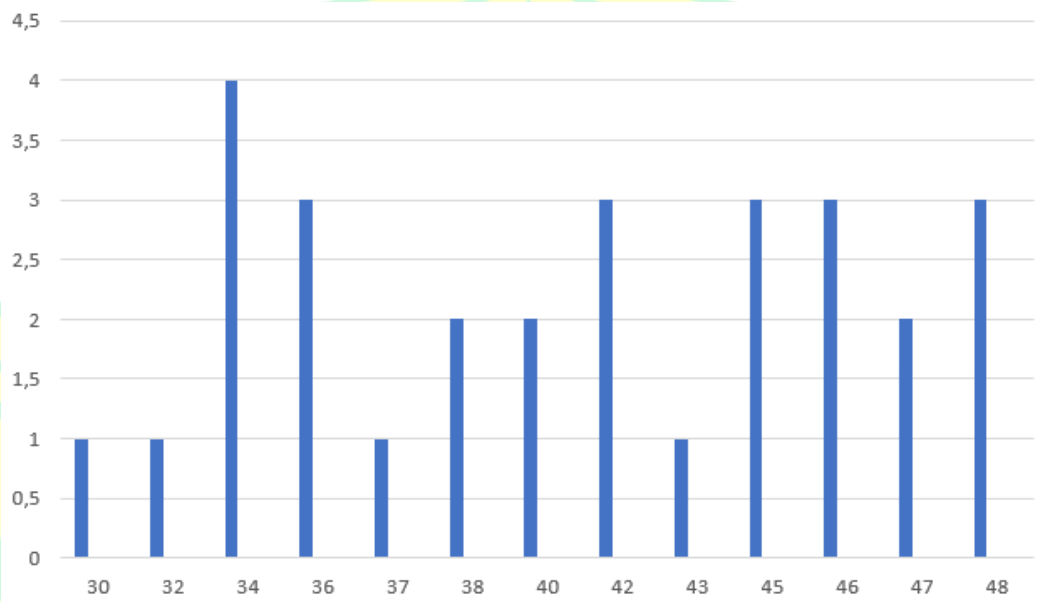
Tabel 2.1 Hasil Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya Motif Batik Jawa di SMPN 159 Jakarta Barat

No.	Nama	Nilai Angka	Nilai Huruf	KKM (75) Tuntas / Tidak Tuntas
1.	SISWA	32	D	Tidak Tuntas
2.	SISWA	34	D	Tidak Tuntas
3	SISWA	46	D	Tidak Tuntas
4	SISWA	34	D	Tuntas
5	SISWA	44	D	Tuntas
6	SISWA	32	D	Tidak Tuntas
7	SISWA	32	D	Tidak Tuntas
8	SISWA	35	D	Tidak Tuntas
9	SISWA	45	D	Tidak Tuntas

No.	Nama	Nilai Angka	Nilai Huruf	KKM (75) Tuntas / Tidak Tuntas
10	SISWA	46	D	Tidak Tuntas
11	SISWA	34	D	Tidak Tuntas
12	SISWA	33	D	Tuntas
13	SISWA	35	D	Tidak Tuntas
14	SISWA	47	D	Tidak Tuntas
15	SISWA	32	D	Tidak Tuntas
16	SISWA	34	D	Tuntas
17	SISWA	30	D	Tidak Tuntas
18	SISWA	34	D	Tidak Tuntas
19	SISWA	36	D	Tuntas
20	SISWA	48	D	Tidak Tuntas
21	SISWA	34	D	Tidak Tuntas
22	SISWA	47	D	Tidak Tuntas
23	SISWA	45	D	Tidak Tuntas
24	SISWA	38	D	Tidak Tuntas
25	SISWA	48	D	Tidak Tuntas
26	SISWA	46	D	Tidak Tuntas
27	SISWA	45	D	Tidak Tuntas
28	SISWA	45	D	Tidak Tuntas
29	SISWA	48	D	Tidak Tuntas
30	SISWA	43	D	Tidak Tuntas
<p>Hasil Perolehan Nilai Rata-Rata : 43,5 // Kurang Baik (Tidak Tuntas)</p>				

Keterangan :  
 B : Baik (87-100)      CB : Cukup Baik (75-86)      KB : Kurang Baik (65-74)

Diagram 1.1 Hasil Penilaian Mata Pelajaran Seni Budaya Membuat Motif Batik Jawa di SMPN 159 Jakarta Barat



Keterangan =

Nilai 30 = 1 Siswa, 32 = 1 Siswa, 34 = 4 Siswa, 36 = 3 Siswa, 38 = 2 Siswa, 40 = 2 Siswa, 42 = 3 Siswa, 43 = 1 Siswa, 45 = 3 Siswa, 46 = 3 Siswa, 47 = 2 Siswa, 48 = 3 Siswa

Kondisi yang berlangsung saat pembelajaran, guru mata pelajaran seni dan budaya di kelas VIII SMPN 159 Jakarta tidak menggunakan multimedia interaktif, guru di kelas hanya menggunakan sumber belajar dengan buku. Siswa harus mengingat informasi yang diberikan guru dengan singkat saat kegiatan belajar di kelas, informasi berupa materi motif batik Jawa dan cara membuat motif batik Jawa, alokasi waktu yang diberikan tidak cukup untuk menunjang siswa belajar dengan



baik, karena pelajaran teori dan praktik tentu membutuhkan alokasi waktu yang banyak. berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat observasi, sebelumnya sudah ada yang meneliti penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran seni dan budaya, berikut adalah beberapa rangkuman mengenai hasil penelitian terdahulu yang terkait dan memiliki kesamaan.

Wahyuastuti (2015:9), dalam penelitiannya pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngeplak mengenai multimedia interaktif dapat mempersingkat waktu pembelajaran sehingga pengaturan waktu belajar dan pembelajaran dapat efektif diterapkan, terutama kegiatan pembelajaran seni dan budaya sangat membutuhkan alokasi waktu yang banyak, dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa mampu memaksimalkan pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pemahaman pada materi seni rupa, terutama pada pemahaman teori dan praktik yang kompleks.

Irwan, (2014:6) dalam penelitiannya multimedia berbasis srl (*self regulated learning*) berhasil digunakan terhadap siswa di kelas VII di SMP negeri 3 mendoyo dengan hasil bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif telah meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. multimedia interaktif berbasis srl (*self regulated learning*) dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami, dan mengelola materi karena penyajiannya yang

interaktif serta menggunakan pendekatan srl, memanfaatkan berbagai sarana penunjang pembelajaran.

Yazdi (2012:152) memanfaatkan media pembelajaran interaktif menjadi E-Learning dapat memberikan variasi belajar yang baik.

1) *e-Learning* dikembangkan interaktif dan bisa diakses mudah oleh guru PAI dan siswa sehingga aktivitas belajar menyenangkan.

2) Akses *e-Learning* efektif dan efisien tanpa mempertimbangkan ruang dan waktu (*platform web based internet/online*)

Pratiwinindya (2019:45) Berdasarkan produk multimedia interaktif yang sudah dibuat dan di implementasikan pada siswa, dinyatakan berhasil meningkatkan motivasi siswa, karena multimedia interaktif sangat menarik, dan menjadi variasi untuk strategi pembelajaran yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, terutama pada Aspek paling sering dikritisi siswa adalah aspek warna dan karakteristik dari motif batik klasik.

Rochimansyah, dkk, (2019) dalam penelitian ini guru mampu membuat multimedia dengan memanfaatkan ICT pendekatan yang dilakukan adalah, penjelasan konsep, diskusi dan tutorial, evaluasi produk media pembelajaran.

Akbar (2019) dalam penelitiannya menggunakan paket pembelajaran dan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa, dengan menggunakan paket pembelajaran dan multimedia interaktif siswa memiliki peningkatan hasil belajar saat *pretest* siswa hanya mendapatkan nilai 60,71, dan dibandingkan setelah menggunakan paket pembelajaran dan multimedia interaktif

nilai *postest* meningkat menjadi 77,71, disimpulkan penggunaan paket pembelajaran dan multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Aziza, (2015) dalam penelitiannya menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kredit macet, dan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam belajar mandiri.

Nursamsu, Teuku Kusnafizal (2017:170) Penelitian ini menggunakan ICT sebagai media belajar, dan dikatakan sukses meningkatkan hasil belajar. Nilai 72,60 yang dimanfaatkan pada SMP Negeri 1 Manyak Panyed sedangkan nilai 66,92 dimanfaatkan pada SMP Negeri 2 Karang Baru. Hasil yang didapat bahwa SMP Negeri 1 Manyak Panyed menggunakan media ICT lebih tinggi hasil nilainya dibandingkan SMP Negeri 2 Krang Baru yang tidak menggunakan media ICT.

Nurchaili, (2010:648) Jurnal ini menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang maksimal memenuhi KKM bisa diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, dengan hasil penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran tersebut pada siswa, instrumen yang digunakan adalah test. Siswa yang tidak menggunakan media IT, mendapatkan rata-rata nilai sebesar 62,05 sedangkan siswa yang menggunakan media IT untuk belajar, mendapatkan nilai sebesar 89,06 dengan begitu kesimpulannya adalah, terdapat pengaruh media pembelajaran IT bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurniawan, (2016:13) multimedia interaktif batik berbasis animasi, dikatakan layak dan efektif digunakan untuk siswa SMA 1 Wonosoboproses uji kelayakan dan uji efektifitas melalui uji kelompok pada siswa, prosentase pencapaian 80% pada uji

kelompok kecil dan pada uji kelompok besar sebanyak 79,4% menunjukkan media tersebut layak untuk diterapkan.

Aziz, (2016) dalam penelitiannya bahwa multimedia interaktif materi batik tulis layak digunakan oleh siswa, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 86.9 %, dalam kategori sangat baik. Tafonao, (2018) Peranan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian studi kasus yang dilakukan, bahwa siswa sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, hanya saja diperlukan pengembangan media pembelajaran yang terbaru dari guru maupun dosen agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik lagi.

Kuswanto (2017) media pembelajaran yang banyak diterapkan di sekolah sebatas media cetak, belum banyak media pembelajaran berbasis *digital*. Media yang terbatas pada media cetak membatasi guru dan siswa untuk mengembangkan potensi yang ada, maka penulis melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif yang sudah dilakukan, dapat dijelaskan hasil sebagai berikut, uji kelayakan multimedia ininteraktif sebesar 82%, masuk pada kriteria baik, dan hasil dari kelayakan uji coba pada peserta didik masuk kategori baik. Berdasarkan data tersebut multimedia interaktif ternyata layak digunakan dalam pembelajaran.

Wawancara dilakukan di sekolah SMP 159 Jakarta, pada kepala sekolah, guru dan siswa di SMP Negeri 159 Jakarta untuk mencari data lapangan mengenai, kurikulum, kendala yang dihadapi, proses pembelajaran guru, siswa, sarana dan fasilitas yang terdapat di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara di sekolah SMP negeri 159 Jakarta menggunakan kurikulum 2013, tidak ada kendala mengenai

kurikulum yang diterapkan di sekolah SMP Negeri 159 Jakarta, semua guru sudah membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, guru sudah berupaya maksimal dalam menerapkan kurikulum 2013 sesuai dengan yang diharapkan, guru dibebaskan menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran, namun ada permasalahan yang dialami oleh guru seni dan budaya disebabkan alokasi waktu yang sedikit, dan guru tidak menggunakan variasi pada media pembelajaran yang digunakan, tidak tersedianya fasilitas berupa ruangan seni, guru dan siswa terbatas dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran motif batik jawa merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni dan budaya, materi ini mempelajari tentang motif batik yang meliputi sejarah motif, dan teknik pembuatan. Mengembangkan pelajaran materi motif batik diperlukan penggunaan multimedia interaktif untuk menarik minat bagi siswa. multimedia interaktif dapat menyimpan data berupa foto, video dan audio secara bersamaan, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan mudah dan nyaman, dimanapun, kapanpun karena memiliki fitur yang memungkinkan pengguna memilih sendiri konten dalam media pembelajaran tersebut. (hamalik oemar, 1994:187) Pemanfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. multimedia interaktif pada mata pelajaran Seni dan Budaya materi motif batik Jawa belum pernah digunakan untuk siswa di SMP kelas VIII di SMP Negeri 159 Jakarta.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif, akan dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 159 Jakarta dengan subjek penelitian siswa kelas VIII bertujuan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai bahan belajar materi motif batik Jawa dikelas VIII SMP Negeri 159 Jakarta.

### **B. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dan supaya penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari penelitian terlalu luas, maka pembatasan pada penelitian ini adalah;

1. Pengembangan multimedia interaktif terbatas pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa motif batik Jawa meliputi; sejarah singkat batik, ragam hias, dan makna filosofis motif batik Jawa.
2. Kelayakan multimedia interaktif hasil pengembangan pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa motif batik Jawa bagi siswa kelas VIII SMPN 159.
3. Efektifitas multimedia interaktif hasil pengembangan pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa motif batik Jawa bagi siswa kelas VIII SMPN 159.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa pada mata pelajaran seni budaya tingkat SMP kelas VIII
2. Bagaimana menguji kelayakan multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa digunakan untuk pelajaran seni rupa motif batik jawa?
3. Bagaimana menguji efektifitas multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII?

#### D. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia interaktif seni rupa motif batik Jawa pada mata pelajaran seni budaya di SMP Kelas VIII memiliki tujuan:

1. Menghasilkan multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa mata pelajaran seni budaya di SMP kelas VIII.
2. Menganalisis kelayakan multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa mata pelajaran seni budaya di SMP kelas VIII.
3. Menganalisis Efektifitas multimedia interaktif seni rupa motif batik jawa mata pelajaran seni budaya di SMP kelas VIII.

#### E. State Of The Art

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran seni budaya, karena media ini dirancang untuk siswa dapat memahami materi dengan mudah. Penggunaannya yang mudah dan dapat diintegrasikan pada alat digital berupa *smartphone* atau pun *PC* meningkatkan efektifitas dalam penggunaannya di rumah ataupun di sekolah.

Berikut kajian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif oleh (Adi Pratomo, et.al) dari Politeknik negeri banjarmasin pada penelitian ini media dikembangkan menggunakan *flash* dan *php*. Dukungan basis data menggunakan MySQL dalam media belajar ini akan memudahkan sistem dalam mengelola dan menyimpan data. (Pratomo, Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode *Hannafin and Peck*”, 2015).

Selanjutnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* oleh (Regina Monemi, et.al) dari Universitas Negeri Padang mengembangkan

multimedia interaktif berbasis *Power Point* disertai latihan quiz, media jenis ini sudah banyak dikenali oleh penggunanya, sehingga para guru bisa mengembangkan sendiri media yang ingin dikembangkan. (Monemi, dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Disertai Games Kuis Course Maze Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”, 2017).

Tabel 3.1 Penelitian Relevan

No.	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi	1) e-Learning dikembangkan interaktif dan bisa diakses mudah oleh guru PAI dan siswa sehingga aktivitas belajar menyenangkan. 2) Akses e-Learning efektif dan efisien tanpa mempertimbangkan ruang dan waktu (platform web based internet/online)	Pendekatan Strategi PAKEM	Media pembelajaran berbasis WEB.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Hannafin and Peck</i>	Membuat multimedia berbasis WEB dengan model <i>Hannafin and Peck</i>	Pengembangan	Berhasil meningkatkan hasil belajar.
3.	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Disertai Games Kuis Course Maze Pada Materi	Membuat multimedia berbasis <i>Powerpoint</i>	Pengembangan	Berhasil meningkatkan hasil belajar.



No.	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
	Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP			
4.	Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi informasi	Pelatihan guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>microsoft powerpoint</i>	Kualitatif	Berhasil meningkatkan kompetensi guru membuat media pembelajaran memanfaatkan IT
5.	“Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII smpn 1 ngemplak”	Membuat multimedia interaktif	Pengembangan	Berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran, lebih mengarah kepada pengembangan produk dengan karakteristik yang sulit untuk dikembangkan bagi guru yang ingin membuat media pembelajaran. Penggunaan jaringan *internet* dalam pemanfaatan membuat media pembelajaran dirasa membutuhkan keahlian khusus yang harus dikembangkan.

Berdasarkan beberapa kajian dari penelitian sebelumnya penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk tingkat SMP kelas VIII, mata pelajaran seni budaya, multimedia terpadu berbasis *Power Point* yang memadukan unsur audio dan visual, dengan memanfaatkan CD-R. Letak perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu; produk dari hasil penelitian ini dapat digunakan secara *offline*, dan multimedia interaktif berbasis *microsoft power point* mudah dikembangkan oleh guru, hal tersebut sejalan karena menurut hasil

penelitian yang dilakukan oleh, Novitasari, dkk dalam “Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi informasi” menjelaskan mengenai program pengabdian masyarakat, yang menjadi sarasannya adalah guru atau pengajar, program ini membuktikan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *microsoft power point* mudah dilakukan, dengan hasil membuktikan subjek guru yang menjadi sasaran pelatihan dapat membuat sebuah media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan bagi mereka untuk kegiatan mengajar dikelas. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti membuat multimedia interaktif berbasis *microsoft power point* dengan mode *offline* dan dikemas dengan CD-R agar mudah disebarkan untuk kebutuhan pembelajaran, menggunakan CD-R juga dapat mempermudah segi produksi, karena CD-R murah dan mudah didapat. Walau multimedia interaktif ini dikemas dalam CD-R, multimedia interaktif ini juga dapat disalin pada *flashdisk*, dan dapat langsung digunakan. Selain mode *offline* multimedia interaktif ini tentu dapat kita diunggah di beberapa *platform internet* berupa; *website, google drive, google classroom, cloud*. Selain faktor kemudahan dalam menggunakan dan mengembangkan multimedia berbasis *microsoft power point*, ada faktor lain peneliti tidak menggunakan *flash player*, karena sulit dikembangkan, perancang harus menguasai fungsi *coding* pemrograman.

Isu soal ditutupnya layanan *flash player* terjawab pada berita *online*, mengutip dari berita *online* tekno Kompas; bahwa layanan *flash player* tersebut sudah ditutup pada 31 Desember 2020, tekno.kompas.com (18 Juni 2020) *Adobe Flash* dipastikan pensiun tahun ini. Diakses pada 30 Juni 2020.  
<https://tekno.kompas.com/read/2020/06/18/12450027/adobe-flash-dipastikan->

pensiun-akhir-tahun-ini. Penyebabnya karena faktor keamanan dan kini teknologi tersebut telah digantikan oleh HTML5, WebGL, dan *WebAssembly* yang makin berkembang.

#### F. Road Map Penelitian

Penelitian relevan yang telah dilakukan (2019)	Penelitian yang sedang dilakukan (2019-2020)	Penelitian yang akan dilakukan dan target luaran (2020-2021)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya pada tahun 2014-2018 tentang pengembangan multimedia interaktif bagi siswa SMP.</li> <li>- Hasil dari penelitian penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif bagi siswa SMP sebagai suplemen pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.</li> <li>- Tahap-tahap yang telah dilakukan dalam penelitian terdahulu seperti studi pendahuluan, wawancara, pembagian angket/kuesioner, dan analisis data terhadap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian pengembangan ini telah melalui beberapa tahap penelitian sepanjang tahun 2019-2020, yaitu tahap observasi awal (pra penelitian), wawancara dengan guru mata pelajaran dan kepala program, pembagian kuesioner untuk siswa, dan tahap analisis kebutuhan (<i>need assessment</i>) untuk menganalisis kesenjangan yang terjadi dan merekomendasikan strategi dalam mengatasi kesenjangan yang terjadi.</li> <li>- Hasil dari tahap-tahap tersebut dianalisis sehingga direkomendasikan untuk mengembangkan produk pembelajaran Multimedia Interaktif untuk mengatasi kesenjangan yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan produk pembelajaran berupa multimedia interaktif.</li> <li>- Uji coba <i>prototype</i> hasil pengembangan oleh <i>reviewer</i> (ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional).</li> <li>- Uji coba hasil pengembangan kepada siswa.</li> <li>- Implementasi hasil pengembangan dalam pembelajaran.</li> <li>- Menganalisis hasil pengembangan.</li> <li>- Target luaran berupa publikasi jurnal dan tesis.</li> </ul>

Penelitian relevan yang telah dilakukan (2019)	Penelitian yang sedang dilakukan (2019-2020)	Penelitian yang akan dilakukan dan target luaran (2020-2021)
hasil pengembangan multimedia interaktif.	terjadi di SMPN 159 Jakarta.  - Target luaran berupa proposal tesis.	

Gambar 1.1 *Roadmap* Penelitian