

**Pengembangan Multimedia Berbasis
Microsoft Power Point 2016 dalam Mata Pelajaran
Sejarah di Sekolah Menengah Atas**

SKRIPSI

Oleh

Amrina

06041181520013

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS
MICROSOFT POWERPOINT 2016 DALAM MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Amrina

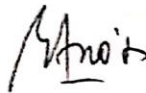
NIM: 06041181520013

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui,

Pembimbing 1,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021980032003

Pembimbing 2,



Dr. Hudaib, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Disahkan,

dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *MICROSOFT*
POWERPOINT 2016 DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DI
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

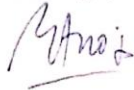
Amrina

NIM: 06041181510913

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing 2,



**Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001**

Mengetahui:



**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**Koordinator Program Studi
Pend. Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS
MICROSOFT POWER POINT 2016 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

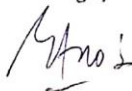
Amrina

NIM: 06041181520013

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



**Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing 2,



**Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS
MICROSOFT POWERPOINT 2016 DALAM MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Oleh

Amrina

NIM: 06041181520013

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Juni 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

2. Sekretaris: Dr. Hudaidah, M.Pd

3. Anggota : Drs. Supriyanto, M.Hum

4. Anggota : Adhitya Roi Asmi, M.Pd

5. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si




Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004

9

id. Sejarah,


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amrina

NIM : 06041181520013

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul *"Pengembangan Multimedia Berbasis Microsoft Power Point 2016 dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas"* ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 29 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Amrina

NIM 06041181520013

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L.R.Retno Susanti, M.Hum dan Ibu Dr. Hudaidah,M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Prof. Sofendi, M.A, Pd.D, Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah pak Dr. Syarifuddin,M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pak Adhitya Rol Asmi, M.Pd, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si dan pak Drs. Supriyanto, M.Hum. Anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 29 Juli 2019

Penulis

Amrina



Halaman Persembahan

- ❖ Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhoNya telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Teruntuk kedua orang tua ku Bapak Syamsul Bahri dan Ibu Kartini,S.Pd yang selalu mendoakan, meyakini, mendidik, dan mendampingi saya
- ❖ Kepada kakak saya Muhammad Daniel,S.Kom terima kasih atas segala dukungan, kasih sayang, dan do'a untuk saya
- ❖ Kepada keluargaku Anang Dul, Ine Koriah, Jaik Ghani, Nyaik Holila, Uju yus, Yuk Lisyia, Wak mok komar, Wak mok tar, mama ana, papa is, yuk ris, ujak syafaat, mok suk, mok nur, ujang sohib, ujang erna, zima, dika, via, febri, faiz, atha dan semua keluarga yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu
- ❖ Kepada kedua dosen pembimbing ku Ibu Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum dan Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd yang senantiasa dengan sabar, mendidik, membimbing dan membantu saya dalam berbagai hal
- ❖ Kepada seluruh dosen pendidikan sejarah ibu Dra. Sani Safitri, M.Si, ibu Dra. Yunani Hasan, M.Pd, ibu Dr. Farida, M.Si, ibu Aulia Novemy Dhita,M.Pd, bapak Drs. Alian, M.Hum, bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd, Drs. Syafruddin Yusuf,M.Pd,Ph.D, bapak Adhitya Rol Asmi,M.Pd dan bapak Drs. Supriyanto,M.Hum
- ❖ Kepada validator instrument dan narasumber bapak Drs. Budi Wiyana, bapak Heri Suroyo, M.Kom, Ibu Dra. Indaryanti,M.Pd dan bapak Muhammad Ihsan terima kasih atas bimbingan dan saran pada instrument penelitian saya
- ❖ Kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tanjung Raja ibu Dra. Sutinawati,M.Si dan Ibu Linda Siswanti, S.Pd atas segala bantuan kepada saya
- ❖ Kepada siswa-siswi ku di SMAN 1 Tanjung Raja terutama kelas X. IPA 1 terima kasih sudah membantu dalam penelitian
- ❖ Kepada admin program studi pendidikan sejarah pak Agung Dwi Rizky yang telah membantu dalam administrasi dan penyelesaian skripsi
- ❖ Kepada pemilik channel YouTube Pakar Tutorial terima kasih atas postingan pembuatan PowerPoint yang menarik berkat postingan video tersebut saya dapat

membuat media dengan sangat baik

- ❖ Kepada kakak-kakak tingkat kak zaki, kak anda, kak yogi, mbak dian, kak fahuda, kak timbul, kak farid dan seluruh kakak tingkat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih atas segala bantuan kepada saya selama saya kuliah
- ❖ Kepada teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah 2015 (iin,kak thahir, bude riska, kiki, sandra, werdo, brian, kiki, eko, anas, anan, yandra, ilham, rillo, fajri, ade, hengki, indah, mery, ika, okta, huda, ari, hani, kurnia, igo, eliska, mery susanti, jeli, apri, ellin, diah, apri putri, yanti, ayun) terima kasih atas segala bantuan, dukungan, do'a untuk saya
- ❖ Kepada sahabatku geng G.A.T.E.L.R (Gusti, Amrina, Thiara, Erli, Liza, Rosa) Terima kasih jhon atas dukungan, doa, dan bantuan untuk saya
- ❖ Kepada sahabatku Sulaiha, Malika,Navika (Almh), Widya, Feni, Reni, Ica, Ririn, Meta, yuk iwin dan semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu
- ❖ Kepada teman-teman KKN angkatan 89 desa Tanah Abang Jaya (Joshua, kak Lian, Kadek, Hamza, Laili, Lira) dan kusnaini angelina
- ❖ Kepada teman-teman P4 SMAN 1 Tanjung Raja (Indah, Se, April, Juwita, Maya, Dwita, Dayang, Dona, Ega, Sukma, Melita, Nini, Reni, Hesti, Daniel, Hanafi, Cici, Yosi dan seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu)
- ❖ Kepada adik-adik tingkat 2016, 2017 dan 2018
- ❖ Kepada mamang travel, gojek dan grab yang senantiasa mengantar saya bimbingan dan medoakan agar saya cepat wisuda
- ❖ Kepada teman-teman yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini Rudi, Li Junsu, Abiyyu, Meidi, Baharuddin dan kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini

Motto :

“Mimpi bukanlah sesuatu yang kita lihat dalam tidur tapi mimpi ada hal yang sulit membuat kita tertidur”- Cristiano Ronaldo

“Khairunnas anfa’uhum linnas (sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat untuk orang lain)”

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Manfaat Penelitian	17
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Hakikat Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2 Hakikat Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Teori Konstruktivisme.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Teori Kognitif.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Teori Behavioristik.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Hakikat Media.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

2. 7 Hakikat Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 Manfaat Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.8 Program <i>Softwer</i> Komputer.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.1 Macromedia Flash	Error! Bookmark not defined.
2.8.2 Prezi	Error! Bookmark not defined.
2.8.3 <i>Microsoft Power Point 2016</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8.3.1 Sejarah <i>Microsoft Power Point</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Program <i>Microsoft PowerPoint</i> sebagai Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.3.3 Sistem Kerja <i>Microsoft Power Point 2016</i>	Error! Bookmark not defined.
3.8.3.4.Langkah-langkah Pembuatan Multimedia Bebas <i>Microsoft Power Point 2016</i>	Error! Bookmark not defined.
2.9 Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.10 Model-model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.10.1Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
2.10.2 Model Alles dan Trollip	Error! Bookmark not defined.
2.10.3 Model Rowntree	Error! Bookmark not defined.
2.11 Penelitian yang relevan	Error! Bookmark not defined.
2.12 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.

BAB III

METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.4.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.1 Menentukan Bidang atau Ruang Lingkup Materi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.2 Menganalisis Karakteristik Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.3 Menganalisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.4 Menganalisis Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.5 Menentukan Konsep	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.6 Mengidentifikasi Sumber-Sumber, Sumber Daya dan Bahan-Bahan	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.7 Berdiskusi dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.8 Mengembangkan Ide	Error! Bookmark not defined.
3.4.2. Tahapan Desain (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.1 Mendesain Tujuan Instruktusional	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.2 Menentukan Topik Materi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.5 Mengumpulkan Sumber-Sumber Untuk Mengisi Multimedia	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.6 Menentukan <i>Software</i> yang Dipakai	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.7 Self Evaluation	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.1 Menyiapkan Materi	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.2 Menyiapkan Material Pendukung	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.3 Membuat Produk	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.4 Membuat Petunjuk Penggunaan Media	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.5 Menginput <i>Audio</i> dan <i>Video</i>	Error! Bookmark not defined.

3.4.3.6 Uji <i>Alpha</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.7 Memperbaiki Instrument	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.8 Uji Coba Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.4 Studi Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.5 Tes Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Analisis Data Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Analisis Hasil Tes.....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.1 Menentukan bidang atau ruang lingkup materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.2 Menganalisis karakteristik peserta didik.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.3 Menganalisis kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.4 Menganalisis Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.5 Menentukan Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.6 Mengidentifikasi Sumber-Sumber, Sumber Daya dan Bahan-Bahan	Error! Bookmark not defined.

4.4.1.7 Berdiskusi Dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
4.4.1.8 Mengembangkan Ide	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Tahap Desain (<i>design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.5 Mengumpulkan Sumber-Sumber Untuk Mengisi Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
4.1.2.6 Menentukan Software yang Dipakai.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.7 <i>Self Evaluation</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.1 Menyiapkan Materi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.2 Menyiapkan Material Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.3 Membuat Produk	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.4 Membuat Petunjuk Penggunaan Media	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.5 Menginput <i>audio</i> dan <i>video</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.7 Memperbaiki instrument	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kategori Nilai Baik
Tabel 3.2	: Kategori Tingkat Kevalidan Media
Tabel 3.3	: Kategori Nilai Observasi Aspek Afektif
Tabel 3.4	: Kategori Nilai Observasi Aspek Psikomotorik
Tabel 3.5	: Kategori Penilaian <i>N-Gain Score</i>
Tabel 4.1	: Cuplikan <i>Storyboard</i> media Multimedia berbasis <i>Microsoft Power</i> 2016
Tabel 4.2	: Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran
Tabel 4.3	: Hasil Penilaian Ahli Materi
Tabel 4.4	: Hasil Penilaian Ahli Desain Instruktusional
Tabel 4.5	: Saran dan Perbaikan dari para ahli
Tabel 4.6	: Tabel Perbaikan Sebelum dan Sesudah Uji Alpha
Tabel 4.7	: Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik
Tabel 4.8	: Rincian Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>

- Tabel 4.9 : Rekapitulasi *Pretest* Peserta Didik
- Tabel 4.10 : Hasil Pengolahan Nilai *Posttest*
- Tabel 4.11 : Hasil Rekapitulasi Observasi Aspek Afektif

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale
- Gambar 2.1 : Ide Desain *Power Point 2016*
- Gambar 2.2 : Berbagi dengan orang lain *Power Point*
- Gambar 2.3 : Mengetahui orang lain sedang bekerja *Power Point 2016*
- Gambar 2.4 : Kumpulan pena portabel
- Gambar 2.5 : Menyisipkan tautan
- Gambar 2.6 : Penghapusan latar belakang
- Gambar 2.7 : Desain Pengembangan Alessi dan Trollip 2001
- Gambar 2.8 : Kerangka berpikir penelitian pengembangan Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016*
- Gambar 3.1 : Bagan prosedur pengembangan media pembelajaran model Alessi dan Trollip
- Gambar 4.1 : Peta materi tokoh penyebaran Agama Islam di Ogan Ilir

- Gambar 4.2 : *Flowchart* media Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016*
- Gambar 4.3 : Pelaksanaan *Pretest* di kelas X. IPA 1
- Gambar 4.4 : Proses Pelaksanaan Pembelajaran
- Gambar 4.5 : Pelaksanaan *Posttest*

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 2 : Daftar Nilai Posttest dan Pretest Peserta Didik
- Lampiran 3 : Soal Pretest dan Posttest Peserta Didik
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran
- Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri
- Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari SMAN 1 Tanjung Raja
- Lampiran 10 : Usul Judul Skripsi
- Lampiran 11 : Tabel Perbaikan Skripsi
- Lampiran 12 : Bukti Perbaikan Skripsi

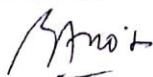
- Lampiran 13 : Izin Jilid Skripsi
- Lampiran 14 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 16 : Foto Kegiatan Wawancara Dengan Narasumber
- Lampiran 17 : Media Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016*
- Lampiran 18 : Media Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016*

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas" memuat data mengenai Tokoh Penyebaran Islam di Ogan Ilir, penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X.IPA 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektivitas. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,13, dengan kategori valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,21, dengan kategori sangat valid, dan kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 4,16, dengan kategori valid. Pengaruh Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 47,51% dengan *Ngain* sebesar 0,74. Hal ini menunjukkan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas dengan materi Tokoh Penyebaran Islam di Ogan Ilir ini memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci : pengembangan, multimedia, kevalidan dan efektivitas

Pembimbing 1



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP 196305021988032003

Pembimbing 2



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP 197608202002122001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd

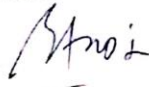
NIP 198411302009121004

ABSTRACT

This research entitled "Multimedia Development Based on 2016 Microsoft Power Point in History Subject at Senior High School Level", that contains data on Islamic Spread Figures in Ogan Ilir. This research had been carried out and applied on Tenth grade Science Students at Senior High School number 1 Tanjung Raja. This research is a development research that used the Alessi and Trollip development models. The purpose of this study is to develop a valid and effective learning media. Regarding the result of the learning media validity in this research it was assessed by experts on three aspects; Content, Media, and Learning Design. The result of the study shows that the validity of the material has a value of 4.13, with a valid category, the validity of the media has a value of 4.21, with a very valid category, and the validity of learning design has a value of 4.16, with a valid category. The Influence of Multimedia Based on 2016 Microsoft Power Point in Historical Subjects in Senior High School was seen in the increase in student learning outcomes before and after using learning media at the field test stage of 47.51% with Ngain of 0.74. This shows Multimedia Based on 2016 Microsoft Power Point in History Subject in High School with the material of the Spread of Islam in Ogan Ilir has valid values and effectiveness.

Keywords: development, multimedia, validity and effectiveness

Advisor 1



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP 196305021988032003

Advisor 2



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP 197608202002122001

Certified by,
Coordinator of Study Program,



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berpengaruh pada suatu negara. Jika suatu negara ingin maju maka hal pertama yang mesti ditingkatkan adalah pendidikan. Karena melalui pendidikan yang berkualitas akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas pula. Dengan adanya pendidikan maka manusia dapat memiliki pengetahuan, mengembangkan kemampuan dan mendapatkan pengalaman sehingga menjadi sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.

Tentunya perihal ini sangat disadari oleh pemerintah Indonesia dilihat dari UU No. 2 Pasal 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara “(Tim Visimedia, 2008: 2).

Berdasarkan uraian di atas pemerintah telah menyadari bahwa pendidikan adalah wadah yang sangat berpengaruh untuk menghasilkan sumber daya manusia berkepribadian mulia, kreatif, cerdas, bertanggung jawab, mampu bersosialisasi, dan memiliki kecakapan untuk bersaing, baik persaingan didalam maupun di dunia luar untuk pembangunan dan kemajuan bangsa khususnya kualitas dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu dalam pendidikanlah kemampuan, keterampilan, kreatifitas, potensi dan sikap peserta didik dikembangkan melalui lembaga sekolah yang menjadi tempat belajar peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dari berbagai aspek dalam diri manusia dengan melalui proses belajar.

Dari segi peserta didik belajar diartikan sebagai suatu proses, perbuatan dan kelakuan yang kompleks dan cuma dialami olehnya. Dan ia menjadi penentu keberhasilan belajar. Terjadinya sistem belajar disebabkan

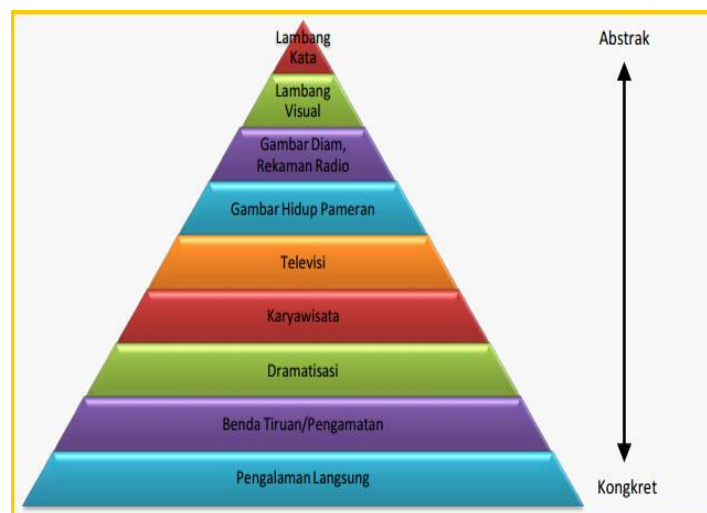
pengetahuan peserta didik terhadap lingkungan seperti alam, hewan dan lain-lain. Jika berhasil maka efek belajar berpengaruh pada tingkah laku peserta didik. Dari sudut pandang guru, belajar ialah situasi dalam diri peserta didik yang bisa dimengerti oleh guru (Dimiyati & Mudjiono, 2009:18). Maka dari itu untuk memahami proses belajar peserta didik terjadilah pembelajaran.

Ketika pembelajaran tengah berlangsung seringkali terjadi diskomunikasi. Artinya informasi yang diberikan oleh guru gagal diterima penerima informasi. Karena kurang diberi stimulus untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Aktivitas pembelajaran di kelas memaksimalkan agar peserta didik mampu mengingat berbagai pengetahuan yang diberikan oleh guru tanpa diminta untuk merealisasikan ilmu yang didapat pada kehidupan sehari-hari. Akibatnya peserta didik saat menyelesaikan pendidikan mereka pintar secara teoritis tapi belum tentu bisa secara aplikatif (Sanjaya, 2007 :1).

Maka dari itu, guru sangat berperan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dapat ditinjau dari standar proses pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran dilakukan dengan memakai metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik dengan seorang guru ditargetkan memiliki keahlian dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kemampuan pemilihan penguasaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif.

Pencapaian hasil belajar peserta didik adalah penentu keberhasilan guru dalam menyusun dan menerapkan proses pembelajaran. Karena dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik guru sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan (Majid, 2008: 123). Melalui prestasi peserta didik guru dapat mengukur keberhasilan mereka dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu dengan memilih media yang tepat dalam pembelajaran

Ketika ilmu komunikasi belum berkembang guru menyampaikan pesan kepada peserta didik hanya melalui bahasa verbal. Guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Namun ketika adanya kemajuan teknologi pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru di kelas. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja, serta dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing individu. Sebab belajar ditandai dengan perubahan sikap melalui pengalaman. Baik pengalaman tersebut dapat secara langsung maupun tidak langsung. Namun, salah satu masalah yang terjadi beberapa bahan pelajaran tidak dapat ditampilkan secara nyata.



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : https://4.bp.blogspot.com/-mfUte8l0wUU/WE_vcPC2XNI/

Jika melihat kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale yang menggambarkan bahwa jika peserta didik mengalami langsung pembelajaran yang ia pelajari akan semakin konkret dan semakin banyak pengalaman belajar yang didapat oleh peserta didik. Tetapi sebaliknya semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik (Sanjaya, 2017: 203).

Maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukanya media pembelajaran. hal ini dapat ditinjau dari undang-undang republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 menegaskan bahwa :

“guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Salah satu unsur kompetensi pedagogik adalah guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar”.

Ditegaskan lagi dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa dalam pembelajaran, guru wajib menggunakan sumber belajar termasuk media pembelajaran.

Karena dalam melahirkan generasi yang bermutu menjadi pekerjaan yang berat bagi setiap instansi pendidikan. Setiap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi penentu keberhasilannya. Agar progres nilai peserta didik naik dengan signifikan guru dapat menggunakan media pembelajaran

Media menjadi suatu perantara yang dipakai guru untuk menyampaikan informasi pada peserta didik. Dengan media guru dapat menampilkan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit mudah dipahami dan dapat menghilangkan *verbalisme*. Serta menampilkan objek-objek pembelajaran seperti candi, sel dan objek lainnya yang sebelumnya sulit untuk diperlihatkan jika tidak terjun langsung ke lapangan.

Media pembelajaran juga dapat digunakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran sejarah. Dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan. Hal ini dapat ditinjau seperti dalam pembelajaran sejarah guru dapat menampilkan benda-benda yang tidak mungkin untuk dibawa ke dalam kelas dan juga mengatasi untuk melihat benda-benda yang kecil mengingat. Pada pembelajaran sejarah penyampaian tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi melainkan perlu digunakannya media pembelajaran untuk menampilkan benda-benda yang tidak dimungkinkan dibawa ke dalam kelas.

Terutama pada penelitian ini peneliti akan menyampaikan materi pembelajaran mengenai tokoh penyebaran agama Islam di Ogan Ilir. Maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar mampu menyajikan materi dengan baik. Dengan cara ini peserta didik akan mampu

memahami sejarah dengan lebih baik terutama pengetahuan mengenai sejarah lokal di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dipahami peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat multimedia karena selama ini guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang berbasis audio visual. Pemberian informasi oleh guru kepada peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan media, agar guru dapat menyampaikan informasi dengan baik dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu butuh media yang bisa menyajikan materi dengan berbagai bentuk penyajian baik berbentuk foto, *video*, suara dll. Maka menurut peneliti media multimedia adalah salah satu solusi dari permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik. Karena multimedia merupakan media yang menggabungkan berbagai format media (Asyhar, 2011: 75). Maka dari itu salah satu *software* yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai multimedia adalah *Microsoft Power Point 2016* karena melalui *Microsoft Power Point* akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Karena pemakaian media guru dapat memotivasi peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Power Point merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan persentasi. Aplikasi program ini sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *Microsoft* khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian dan informasi dan pengetahuan (Pribadi, 2017: 104). Oleh karena itu peneliti melihat adanya beberapa keunggulan dari *Power Point* yang dapat menjadikan *Power Point* suatu solusi dari masalah yang tengah dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan *Power Point* untuk menghasilkan media multimedia yang menarik bagi peserta didik. *Power Point* umumnya digunakan oleh berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik dan trainer untuk kegiatan presentasi dan biasanya hanya dimanfaatkan untuk menampilkan satu jenis media baik media *visual*, *audio visua* dan *audio*. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan kemampuan *Power Point* dengan fitur-fitur terbaru dari *Power Point 2016*

sehingga dapat menyajikan media multimedia yang dapat mengatasi kurang efektifnya media yang digunakan oleh guru sehingga peserta didik lebih memahami pembelajaran.

Hal ini dapat ditinjau dari penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Ardiansyah yang membahas tentang Pengaruh Penggunaan *Microsoft Power Point 2016* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya dimana hasil analisis uji-t pada penelitian tersebut yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,04 > 1,67$ memberikan pengaruh pada aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul **Pengembangan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas**

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas yang *valid* ?
2. Bagaimana mengembangkan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penulis mengadakan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengembangkan Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas yang *valid*
2. Untuk mengetahui Multimedia Berbasis *Microsoft Power Point 2016* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas dan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mengaplikasikan pendekatan scientific pada kurikulum 2013 di tingkat Sekolah Menengah Atas.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

media pembelajaran Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016* ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menyajikan benda-benda di dalam kelas

2. Bagi peserta didik

Media pembelajaran Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016* ini dapat menambah pengetahuan mengenai Tokoh penyebaran agama Islam di Ogan Ilir

3. Bagi peneliti

Media Multimedia berbasis *Microsoft Power Point 2016* ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas.