

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE MACROMEDIA DIRECTOR PADA PEMBELAJARAN IPS

Ridvia Shinta¹, Yurni Suasti², Ernawati³

e-mail: ¹ridviashinta@gmail.com ²yurni.suasti@fis.unp.ac.id ³ernawati@fis.unp.ac.id

¹Program Magister Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

²³Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Abstrak

Bahan ajar berbantuan komputer yang bersifat dinamis sangat berguna ketika digunakan dalam proses pembelajaran, bahan ajar berbantuan komputer memiliki kemampuan sebagai bahan yang memiliki daya abstraksi yang tinggi dan bersifat rumit. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS berupa program pembelajaran menggunakan *software Macromedia Director*. Jenis penelitian ini ialah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran Interaktif materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia dengan menggunakan *Software Macromedia Director* pada kelas VIII SMP. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4-D (four D Models) Thiagarajan. Model pengembangan 4-D merupakan model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dhoroty S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Hasil penelitian menunjukkan range nilai kelayakan media pembelajaran interaktif, nilai kelayakan media ini dari siswa berada pada range sangat layak meskipun nilai ini mendekati kategori layak. Jika nilai kelayakan dipresentasikan, tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif adalah 86,9 %. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Software Macromedia, IPS

Abstract

Computer-assisted teaching materials that are dynamic are very useful when used in the learning process, computer-assisted teaching materials have the ability to be materials that have high abstraction power and are complex in nature. The purpose of this research is to develop interactive learning media on social studies subjects in the form of learning programs using the Macromedia Director software. This type of research is Research and Development (Research and Development). In this research, interactive learning media for Colonialism and Imperialism of the West in Indonesia were developed using the Macromedia Director Software in class VIII SMP. Development of learning media using the 4-D model (four D Models) Thiagarajan. The 4-D development model is a model developed by S. Thiagarajan, Dhoroty S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. The results showed that the feasibility value range of interactive learning media, the feasibility value of this media from students was in the very feasible range even though this value was close to the feasible category. If the eligibility value is presented, the feasibility level of interactive learning media is 86.9%. it can be concluded that the Interactive learning media on the subject of Western Colonialism and Imperialism in Indonesia can be used in the learning process by both teachers and students.

Keywords: Learning Media, Macromedia Software, IPS

Pendahuluan

Pengaruh yang besar dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi terlihat nyata dalam perubahan pendekatan pembelajaran. Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam menghasilkan inovasi dalam proses belajar (Setiawansyah et al., 2020). Harapannya, penggunaan teknologi informasi dapat membangun kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri (Rahmi, 2018;Wulandari, 2017). Pendekatan pengembangan pembelajaran berbeda-beda tergantung pada karakteristik dan konsep dari setiap mata pelajaran. Semakin rumit suatu konsep pembelajaran, semakin sulit pula mengajarkannya kepada siswa (Permatasari, 2021). Sebagai contoh, mata pelajaran IPS memiliki banyak konsep yang memerlukan visualisasi agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penulis dengan guru IPS di UPTD SMPN 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban, menunjukkan pembelajaran IPS belum mencapai ekspektasi yang diharapkan, dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS masih rendah. Baik dari tahap persiapan, pelaksanaan, maupun evaluasi, tidak terlihat adanya inovasi yang signifikan. Selain itu, dalam hal penggunaan media pembelajaran, sebagian besar guru belum memanfaatkannya secara optimal dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya, keterangan dari guru IPS pada wawancara yang penulis lakukan di dapat gambaran bahwa rendahnya perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS khususnya pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia. Konsep kolonialisme dan imperialisme melibatkan sejumlah aspek yang kompleks, mulai dari awal latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia hingga dampaknya bagi kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya bagi bangsa Indonesia. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami hubungan dan dampak dari konsep-konsep ini. Siswa seringkali membutuhkan visualisasi yang menarik dan interaktif, seperti gambar, diagram, atau video untuk membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Pada hakikatnya pembelajaran akan berlangsung secara efisien jika dilengkapi dengan pembelajaran. Penggunaan alat bantu pembelajaran selama kegiatan pengajaran dan akan sangat berkontribusi pada efektivitas proses pembelajaran dan penyebaran pesan dan isi pelajaran (Wulandari et al., 2023;Abdullah, 2017). Media adalah perantara atau alat pengantar. Sedangkan media yang menyampaikan pesan informasi yang sesuai dengan tujuan pendidikan atau mengandung bahan ajar disebut media pembelajaran (Sapriyah, 2019). Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu, (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Al Munawarah, 2019). Sesuai dengan perkembangan zaman semakin banyak guru sebagai bahwa seorang guru harus selalu melakukan pembaruan terkait dengan media pembelajaran di dunia.

Bergantung pada arah kebijakan pendidikan, program pengembangan pemanfaatan TIK muncul dalam pengembangan sistem dan model pembelajaran, pengembangan program media pembelajaran, dan pengembangan program media pendidikan non pembelajaran. Pengembangan program media bertujuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menghasilkan media pembelajaran guna meningkatkan mutu dan pemerataan pendidikan (Hafizatul, 2020). Satu Salah satu kegiatan pokok yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran radio, audio, televisi, video, multimedia dan Internet (Kusmana, 2011). Bahan ajar berbantuan komputer yang bersifat dinamis sangat berguna ketika digunakan dalam proses pembelajaran, bahan ajar berbantuan komputer memiliki kemampuan sebagai bahan yang memiliki daya abstraksi yang tinggi dan bersifat rumit (Firdaus, 2017;Arif, 2019). Materi pembelajaran berbantuan komputer dapat dikemas untuk membuat siswa ingin mempelajari sendiri materi yang diberikan dalam materi (Fitra, 2015;Prananda et al., 2021). Materi pembelajaran berbantuan komputer dapat diisi dengan berbagai materi teoritis, praktis dan orisinal dalam bentuk teks atau visual yang dapat memberikan pengalaman bagi siswa. Suyitno, (2015) Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer menjanjikan untuk mengurangi hambatan yang sering ditemui guru dan siswa selama pengajaran di kelas dan pembelajaran mandiri. Singkatnya, jika guru ingin menggunakan media secara efektif, hal pertama yang perlu mereka lakukan adalah menemukan, menemukan dan memilih media yang

memenuhi kebutuhan belajar anak, membangkitkan minat anak, memenuhi kematangan dan pengalaman perkembangan anak, dan cocok untuk anak. Sebuah tema yang cocok dengan dirinya sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, perlu untuk dikembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS berupa program pembelajaran menggunakan *software Macromedia Director*, yang disusun dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, menarik, mudah dipelajari, relevan dengan kebutuhan siswa dalam mencapai kompetensi mata pelajaran IPS. Tujuan Penelitian ini adalah, 1) Mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis software Macromedia Director pada pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia, 2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Interaktif berbasis *software Macromedia Director* pada pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran Interaktif materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia dengan menggunakan *Software Macromedia Director* pada kelas VIII SMP. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4-D (four D Models) Thiagarajan. Model pengembangan 4-D merupakan model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dhoroty S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja.

Subjek penelitian dalam penelitian yaitu, 1) Siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban tahun pelajaran 2022/2023, 2) Ahli materi yaitu, guru mata pelajaran IPS di UPTD SMPN 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban. 3) Ahli Media yaitu, guru SMK jurusan Multimedia.

Tabel 1. Jenis data, sumber data dan alat pengumpul data

No.	Jenis Data	Sumber	Alat Pengumpul
1.	Data Primer Pendapat siswa dan guru terhadap media Interaktif yang dilihat dari : a. Isi Media b. Bentuk Media c. Motivasi d. Kepraktisan (kemanfaatan)	a. Siswa b. Ahli materi (Guru IPS) c. Ahli Media (Guru SMK-Prodi Multimedia)	Angket
2.	Data Sekunder a. Tutorial <i>Macromedia Director</i> b. Kumpulan Materi IPS kelas VIII SMP	a. Buku tutorial <i>Macromedia Director</i> b. Buku IPS yang relevan	Pencatatan

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tahap *define* (Pendefinisian)

UPTD SMP Negeri 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban terletak di Jorong Seberang Air Kenagarian Batu Payung, Kabupaten Lima Puluh Kota. Sekolah ini memiliki nilai Akreditasi A. Walaupun terletak cukup berjarak dengan Ibukota Kabupaten, sekolah ini didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran mengajar. Sarana dan prasarana merupakan faktor utama dalam proses belajar mengajar. Sarana prasarana yang tersedia di

Ridvia Shinta¹, Yurni Suasti², Ernawati³ | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Macromedia Director Pada Pembelajaran IPS

UPTD SMP Negeri 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban terdiri 10 ruang kelas, ruangan Kantor Kepala Sekolah, ruang Wakil Kepala Sekolah, ruang Majelis Guru, ruang Tata Usaha, ruang BK, ruang UKS, ruang Osis, Perpustakaan, Labor IPA, Labor Komputer, Mushola, Lapangan Basket, Lapangan Volley, Koperasi Sekolah dan Kantin Sekolah.

Labor komputer merupakan salah satu sarana dan prasarana yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction- CAI*). Analisis yang peneliti lakukan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS didapat gambaran bahwa labor komputer hanya dimanfaatkan pada saat AKM saja dan kegiatan Ekstrakurikuler TIK. Mata pelajaran lainnya, seperti mata pelajaran IPS juga dapat memanfaatkan labor komputer dengan mengembangkan pembelajaran berbasis *CAI*. Salah satu pembelajaran yang berbasis *CAI* yang dapat dikembangkan yaitu dengan menggunakan Media Interaktif berbasis *software Macromedia Director*.

Tahap *design* (perancangan)

Setelah penyusunan konsep-konsep materi pelajaran pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia ditentukan, maka dilakukan proses perancangan media pembelajaran interaktif yang nantinya akan dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Director MX*. Pada perancangan media ini dilakukan dengan prosedur menentukan ukuran tampilan, bentuk, warna dan urutan yang akan ditampilkan mulai cover, kompetensi, isi dan latihan. Setelah rancangan media interaktif selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah membuat Interaktif tersebut menggunakan komputer. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Install *Software Macromedia Director MX*
2. Membuat dan melengkapi bahan-bahan yang akan di import pada *Macromedia Director MX*, antara lain membuat *background* dan gambar dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* berformat *Jpeg*, membuat animasi berformat *Gif* atau *Swf* menggunakan *software Adobe Image Ready* dan *Macromedia Flash*, untuk membuat animasi tombol digunakan *software macromedia flash*, dan kemudian pemilihan efek suara (*sound*) yang sesuai berformat *Avi*.
3. Membuat media dengan *Macromedia Director MX*

Tahap *develop* (pengembangan)

Validator dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPS UPTD SMP Negeri 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban yang berjumlah 2 orang. Validasi yang dilakukan adalah menilai hasil rancangan awal media pembelajaran interaktif I.



Gambar.1 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator, media pembelajaran interaktif ini cukup memenuhi kriteria baik dari segi bentuk, isi, motivasi, kepraktisan dan kemanfaatan. Selain itu, dilaksanakan revisi sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh validator.

Revisi yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Menyusun dan memperbaiki rancangan media sebelumnya. Media dirancang dengan sedikit memperbaiki tampilan dan menambah menu yang dapat dipilih oleh siswa atau pengguna. Menu yang dapat dipilih pada media adalah kompetensi, peta konsep, pembahasan (uraian) materi dan latihan. Langkah kerja dalam memperbaiki media sama dengan langkah kerja perancangan media pembelajaran interaktif I.
2. Memperbesar ukuran tampilan media (*stage size*). *Stage size* media pembelajaran interaktif I yang penulis rancang sebelumnya adalah 640 x 480 *pixel*. Kemudian *stage size* media pembelajaran interaktif tersebut direvisi menjadi 832 x 624 *pixel* dengan cara:
 - a) Klik *windows* (jendela) *stage*
 - b) Lihat *property inspector*, klik tab *Movie*
 - c) Kemudian ketik 832 dan 624 pada isian *stage size*.
3. Menghapus foto-foto pada tampilan media terutama pada pembahasan (uraian) materi dengan cara:
 - a) Aktifkan halaman *stage*,
 - b) klik foto kemudian tekan tombol *Delete*
 - c) Atur dan susun kembali posisi tampilan halaman media.
4. Menambah animasi-animasi pada pembahasan (uraian) materi. Animasi-animasi tersebut dibuat dengan program *Macromedia Flash* dan *Adobe Image Ready*.

Analisis hasil uji coba kelayakan media Pembelajaran Interaktif

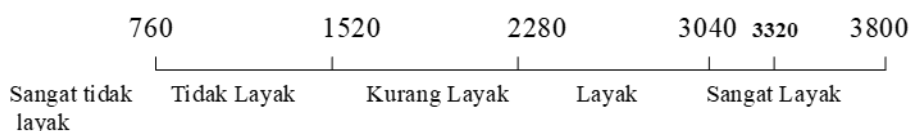
Distribusi angket jawaban siswa pada ujicoba kelayakan media pembelajaran interaktif yang didapat kemudian dianalisis sehingga menghasilkan data kelayakan media pembelajaran interaktif untuk masing-masing item. Berdasarkan data yang diperoleh dari 40 orang siswa dengan 19 item angket, dapat dilihat bahwa jawaban berkisar pada pernyataan sangat setuju, setuju dan biasa saja.

Tabel. 2 Distribusi nilai mean pada angket siswa

Penilaian	Bobot alternatif jawaban	f_i	$f_i \cdot x_i$
	5	282	1410
Angket Uji coba	4	458	1832
Kelayakan Media	3	20	60
Pembelajaran Interaktif	2	-	-
	1	-	-
Jumlah		760	3320
		$M = \frac{\sum(f_i \cdot x_i)}{\sum f_i}$	
		3,34	

Sumber: Olahan data primer, 2023

Jumlah skor hasil pengumpulan data adalah **3320**, yang didapat dari penjumlahan keseluruhan skor angket yang dijawab oleh siswa. Dengan demikian dapat ditentukan nilai kelayakan dengan mencari jumlah skor ideal. Jumlah skor ideal atau kriterium(bila setiap butir mendapat skor tertinggi). Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut,



Berdasarkan range nilai kelayakan media pembelajaran interaktif di atas, nilai kelayakan media ini dari siswa berada pada range sangat layak meskipun nilai ini mendekati kategori layak. Jika nilai kelayakan dipresentasikan, tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif adalah 86, 9 %.

Deskripsi dan analisis data angket guru

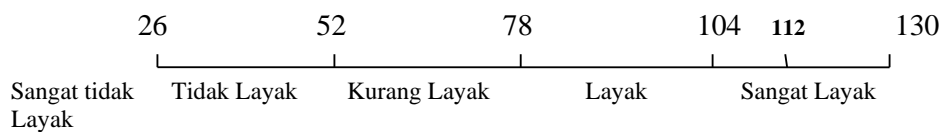
Distribusi jawaban angket guru pada uji coba kelayakan media pembelajaran yang dianalisis sehingga diketahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia untuk masing-masing item. Berdasarkan data yang diperoleh dari 3 orang guru dengan 25 item angket, dapat dilihat bahwa jawaban berkisar pada pernyataan sangat setuju, setuju dan biasa saja.

Tabel. 3 Distribusi nilai mean pada angket guru

Penilaian	Bobot alternatif jawaban	fi	fi.xi
	5	29	145
Angket Uji coba	4	444	176
Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif	3	2	6
	2	-	-
	1	-	-
Jumlah		75	327
$M = \frac{\sum(fi.xi)}{\sum fi}$			3,36

Sumber: Olahan data primer, 2023

Jumlah skor hasil pengumpulan data adalah 327, yang didapat dari penjumlahan keseluruhan skor angket yang dijawab oleh guru. Dengan demikian dapat ditentukan nilai kelayakan dengan mencari jumlah skor ideal. Jumlah skor ideal atau kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi). Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut,



Berdasarkan range nilai kelayakan media pembelajaran interaktif diatas, nilai kelayakan media berada pada range sangat layak meskipun nilai ini mendekati kategori layak. Jika nilai kelayakan dipresentasikan, tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif adalah 87, 2 %

Media Pembelajaran Interaktif Final

Media telah dapat digunakan dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia berdasarkan ujicoba kelayakan.

Pembahasan

Media pembelajaran pembelajaran Interaktif pada pembelajaran Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia telah selesai dibuat. Media tersebut berisi gambar, animasi, teks, dan suara yang dapat menuntun siswa untuk dapat memahami konsep-konsep dalam pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia. Selain itu, media tersebut juga dilengkapi dengan kompetensi, peta konsep, pembahasan konsep materi, dan latihan.

Media pembelajaran interaktif ini terdiri dari beberapa halaman tampilan. Masing-masing halaman tampilan dihubungkan dengan dengan tombol-tombol navigasi yang berupa kata atau tombol simbol untuk terhubung ke halaman berikutnya atau sebaliknya.

Untuk tampilan latihan, soal berupa pilihan ganda dan siswa dapat mengklik salah satu jawaban yang menurut siswa benar dan lanjut ke soal berikutnya, pada akhir pengerjaan soal berikutnya latihan siswa akan mengetahui skor yang diperolehnya pada tampilan ini juga disediakan kunci jawaban soal-soal tersebut. Media pembelajaran interaktif juga diiringi suara *backsound* yang membuat pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik.

Pembahasan hasil pengolahan angket siswa dan guru

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa UPTD SMPN 3 Kecamatan Lareh Sago Halaban dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan

Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia di nilai dari segi bentuk sangat layak. Angket siswa yang memuat tentang bentuk adalah angket no 1 s.d 6. Dari hasil analisis tersebut diatas terlihat bahwa media pembelajaran interaktif ini cukup menarik bagi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia.

Angket siswa ditinjau dari segi isi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia sangat layak digunakan dari segi isi. Item yang berisi tentang isi adalah nomor 6 s.d 8. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia. Dari segi isi, media ini dirancang untuk menanamkan konsep-konsep Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia, dengan gambar dan animasi dan soal-soal latihan untuk memantapkan konsep siswa sehingga siswa ,mampu belajar aktif.

Dari angket yang diisi oleh siswa berhubungan dengan motivasi yang terdapat pada angket item nomor 12 s.d 13 menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia sangat layak digunakan ditinjau dari kemampuan media dalam memotivasi belajar siswa. Dengan media pembelajaran interaktif ini siswa tertarik untuk mempelajari Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia. Media ini dibuat untuk alat bantu bagi guru dan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPS yang bersifat abstrak yang divisualkan dalam bentuk konkrit dengan media ini.

Berdasarkan angket siswa dari segi kepraktisan (kemanfaatan), yang terdapat pada item soal nomor 14 s.d 19, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia sangat layak ditinjau dari segi kepraktisan (kemanfaatan). Dengan penggunaan media ini, penyajian materi pelajaran oleh guru akan lebih praktis, lebih mudah untuk dimengerti oleh siswa, menghemat waktu, dapat digunakan oleh siswa secara berulang-ulang.

Secara keseluruhan tiap aspek kelayakan baik dari segi bentuk, isi, motivasi dan kepraktisan (kemanfaatan) pada media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan. Hal ini dapat dilihat pada persentase nilai kelayakan media pembelajaran Interaktif dari siswa sebesar 86,9 % dengan interpretasi sangat layak. Nilai kelayakan media oleh guru sebesar 86,9 % dengan interpretasi sangat layak. Nilai kelayakan media oleh kepala sekolah dan kepala dinas pendidikan sebesar 87,2 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran interaktif ini juga tak lepas dari berbagai kelemahan seperti: efisien atau tidaknya media ini tergantung kepada kemampuan dari individu siswa. Belajar dengan media pembelajaran interaktif hanya dapat dilakukan pada sekolah-sekolah yang mempunyai komputer sebanyak siswa dalam satu kelas atau *infocus* jika jumlah komputernya terbatas.

Simpulan

Setelah dilaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif pada pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia , kemudian dilakukan pengolahan terhadap data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia menggunakan model 4-D Thiagarajan. Media pembelajaran Interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia memuat materi; latar belakang kedatangan bangsa barat, kebijakan kolonialisme dan imperialisme serta perlawanan Rakyat Indonesia. Media pembelajaran interaktif pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia telah selesai dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan program Macromedia Director MX. Media Pembelajaran Interaktif Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran baik di tinjau dari segi bentuk, isi, motivasi, dan

Ridvia Shinta¹, Yurni Suasti², Ernawati³ | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Macromedia Director Pada Pembelajaran IPS

kepraktisan (kemanfaatan). Dari hasil penelitian dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut 1) Agar media Pembelajaran Interaktif Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Barat di Indonesia ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran dan sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa, 2) Agar adanya usaha-usaha untuk membuat dan mengembangkan media dalam bentuk Pembelajaran Interaktif untuk pokok bahasan lain. 3) Agar media pembelajaran Pembelajaran Interaktif dieksperimenkan untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Arif. (2019). Pengembangan Model dan Media Pembelajaran Matematika Ekonomi dan Bisnis dengan Aplikasi Microsoft Mathematics. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2).
- Firdaus. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi Sets Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Science and Education*, 1(2), 17–29.
- Fitra, I. (2015). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Integral Di Kelas Xii Man Darussalam Aceh Besar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Peluang*, 4(2), 73–81.
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 6(3), 43.
- Kusmana, A. (2011). E-learning Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Rahmi. (2018). IMPROVING TEACHER'S INFORMATION AND COMMUNICATIONTECHNOLOGY (ICT) COMPETENCY IN DEVELOPINGTHE QUALITY IN INSTRUCTIONAL DESIGN. *Junal Teknologi*, 3(1).
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89.
- Suyitno. (2015). Audio-Visual Study Media for Automotive Processing Materials. *Journal of Automotive Engineering Education*, 05(02), 210–218.
- Wulandari. (2017). Studi literatur pembelajaran kimia berbasis masalah ditinjau dari kemampuan menggunakan laboratorium virtual. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Industri (SNTIKI)*, 0(0), 709–715.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.