

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SIMULASI DIGITAL MATERI PEMANFAATAN
PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS MACROMEDIA
FLASH PADA KELAS X
(STUDI KASUS SMKN 1 DARUL KAMAL, ACEH BESAR)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**REZA MUKHTAZAR
NIM. 140212033**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI
DIGITAL MATERI PEMANFAATAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA
BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA KELAS X (STUDIKASUS SMKN 1
DARUL KAMAL, ACEH BESAR)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

REZA MUKHTAZAR
NIM. 140212033

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

KHAIRAN, M.Kom
NIP. 198607042014031001

Zuhra Sofyan, M.Sc
NIP. 198403092018011001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL MATERI PEMANFAATAN PERANGKAT LUNAK
PENGOLAH KATA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA KELAS X
(STUDIKASUS SMKN 1 DARUL KAMAL, ACEH BESAR)**

SKRIPSI

Telah Diujikan oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima
sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 29 Januari 2021 16
Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Khairan AR, M.kom
NIP. 1989607042014031001

Nurul Fajri S.Pd

Penguji I,

Penguji II,

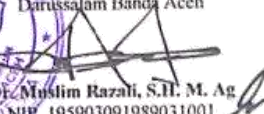


Zuhra Sofyan M.Sc
NIP. 198403092018011001

Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed
NIP. 197606132014112002



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S.H. M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reza Mukhtazar
Nim : 140212033
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Macromedia Flash Pada Kelas X (Studikusus SMKN I Darul Kamal, Aceh Besar).

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Januari 2020

Yang menyatakan



Reza Mukhtazar

ABSTRAK

Nama : Reza Mukhtazar
NIM : 140212003
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Macromedia Flash Pada Kelas X (Studikusus SMKN 1 Darul Kamal, Aceh Besar)
Tanggal sidang : 04 Februari 2021
Pembimbing I : Khairan, M. Kom
Pembimbing II : Zuhra Sofyan, M. Sc
Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Simulasi Digital Untuk Meningkatkan Minat

Penelitian ini dilakukan untuk mengemangkan media pembelajaran dan melihat minat siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash* pada siswa kelas X di SMKN 1 Darul Kamal. Adapun tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran simulasi digital berbasis Macromedia flash, dan mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan/perencanaan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran simulasi digital. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan Media pembelajaran Simulasi Digital berbasis *Macromedia flash*, dan telah diuji melalui pembelajaran simulasi digital materi perangkat lunak pengolah kata pada siswa kelas X di SMKN 1 Darul Kamal. Produk media ini juga telah divalidasi oleh pakar ahli yaitu Mursyidin, M.T, dan Subhan, S. Pd. Adapun minat belajar siswa dengan penggunaan media ini mendapat respon positif dari siswa yaitu 98% siswa menyatakan sangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran Simulasi Digital.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya pada kita semua. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna meraih gelar sarjana (S1) pada prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Macromedia Flash Pada Kelas X (Studikusus SMKN 1 Darul Kamal, Aceh Besar)”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan atau kesukaran karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat ketekuan dan kesabaran penulis serta bantuan dari pihak lain, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ayahanda Thanthawi dan Ibunda tercinta Ramlah (Almh.) serta Abang, kakak dan adik tersayang dan tersayang Zulkhaidir, S.Pd.I., Nurseha, S.Pd, Mukhlis, S.Pd.I, dan Nazriana, cut nahla fatia, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.

2. Terima kasih kepada Bapak Khairan, M.Kom, selaku pembimbing pertama dan Bapak Zuhra Sofyan, M.Sc, selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Ucapan terima kasih juga kepada Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Bapak Yusran, S.Pd.I., M.Pd, serta staf Prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak/Ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman Teuku Musahiddinsyah, SH. MKn, Ketum Arkindo Fakhri, Akmal Hanif, Indra riski, Nurul Ayuni yang telah memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian skripsi.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berupaya semaksimal mungkin. Namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif. Diharapkan penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

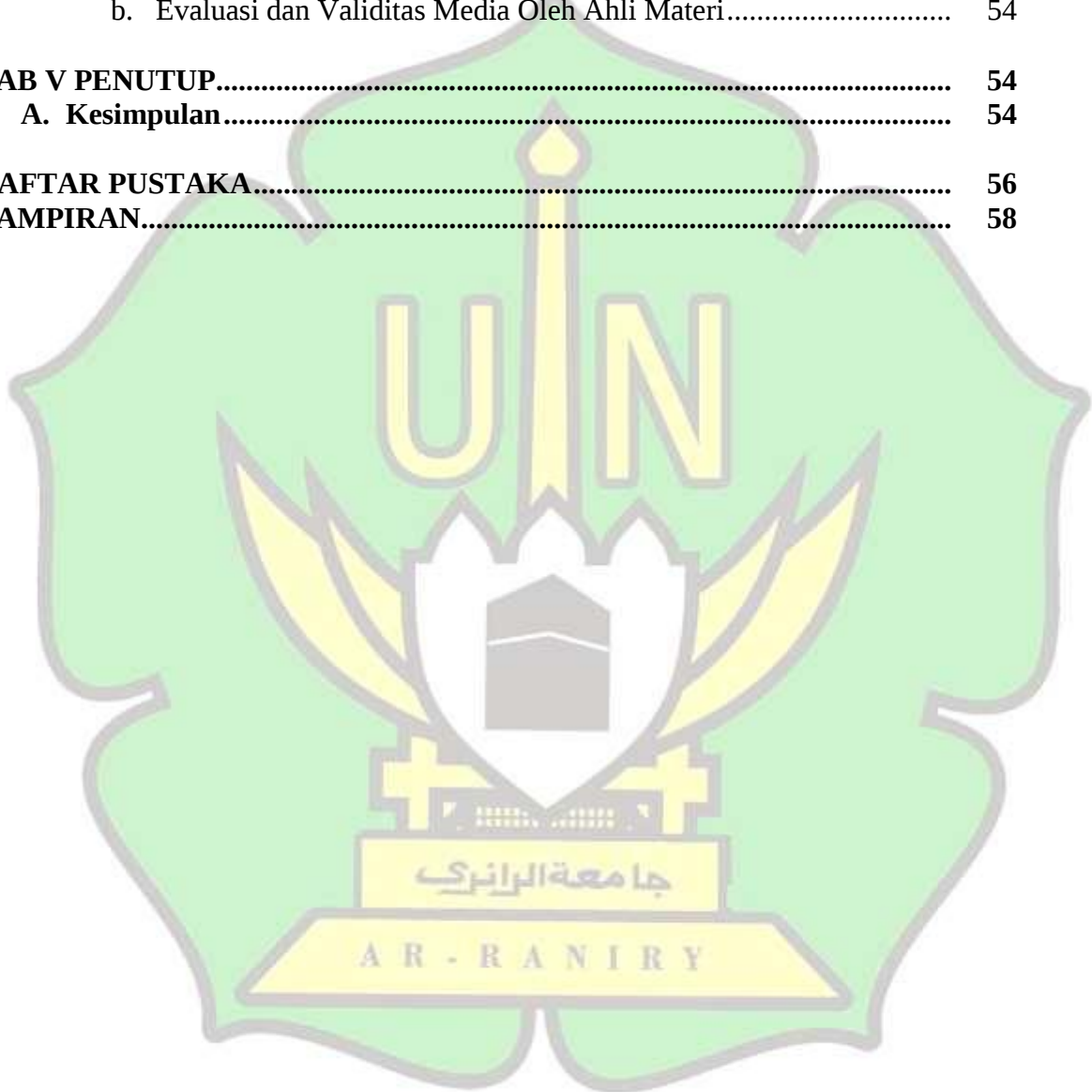
Banda Aceh, 20 Januari 2021
Penulis,

Reza Mukhtazar

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional Variabel.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	11
4. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mengajar.....	12
5. Multimedia Interaktif	13
6. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	14
7. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran.....	15
B. Minat Belajar	16
1. Pengertian Minat Belajar	16
2. Cara Meningkatkan Minat Belajar.....	16
3. Fungsi Minat Dalam Pembelajaran	18
4. Indikator Minat Belajar.....	20
C. Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata (Microsoft Word) Mata Pelajaran Digital.....	22
D. Pengertian Macromedia Flash.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Model Pengembangan	24
1. <i>Analysis</i>	26
2. <i>Design</i>	27
3. <i>Development & Implementation</i>	28
4. <i>Evaluation & Produk Akhir</i>	28
B. Subjek Penelitian	28
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	28
D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data Uji Coba.....	35
1. Pengembangan Produk Awal.....	35
2. Validasi Ahli dan Revisi	42
3. Uji Coba Produk	48
4. Deskripsi Data.....	49
B. Pembahasan.....	52
a. Evaluasi dan Validitas Media Oleh Ahli Media	52
b. Evaluasi dan Validitas Media Oleh Ahli Materi.....	54
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar	1. Kerangka Penelitian	24
Gambar	2. Model Pengembangan	25
Gambar	3. Halaman Utama Media.....	36
Gambar	4. Halaman Standar Kompetensi.....	36
Gambar	5. Halaman Materi Media.....	37
Gambar	6. Menu Pengertian Microsoft Word.....	38
Gambar	7. Tampilan Menu Mengenal Bagian Microsoft Word	39
Gambar	8. Tampilan Menu Mengenal Bagian-Bagian Microsoft Word	39
Gambar	9. Halaman Menu Mengenal Fungsi & Ikon Pada Microsoft Word.....	40
Gambar	10. Tampilan Menu Evaluasi	41
Gambar	11. Tampilan Menu Evaluasi	41
Gambar	12. Tampilan Menu Evaluasi	41
Gambar	13. Tampilan Menu Profil	42
Gambar	14. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media.....	44
Gambar	15. Tampilan Menu Standar Kompetensi Sebelum Revisi	45
Gambar	16. Tampilan Menu Standar Kompetensi Sesudah Revisi	46
Gambar	17. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi	47
Gambar	18. Grafik Minat Siswa	51



DAFTAR TABEL

Tabel	1. Kriteria Penilaian.....	30
Tabel	2. Indikator Penilaian Media Pembelajaran Untuk Ahli Media.....	31
Tabel	3. Indikator Penilaian Media Untuk Ahli Materi	31
Tabel	4. Indikator Penilaian Terhadap Kelayakan Siswa	32
Tabel	5. Skala Presentase Menurut Suharsimi Arikunto	34
Tabel	6. Hasil Penilaian Ahli Media Indikator Kemudahan	43
Tabel	7. Hasil Penilaian Ahli Media Indikator Tulisan	43
Tabel	8. Hasil Penilaian Ahli Media Indikator Tampilan	43
Tabel	9. Hasil Penilaian Ahli Media	44
Tabel	10. Hasil Pnilaian Ahli Materi, Indikator Kesesuaian Materi.....	46
Tabel	11. Penilaian Ahli Materi Indikator Kualitas Tulisan	46
Tabel	12. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	47
Tabel	13. Variabel Penilaian Minat Siswa Indikator Kemudahan	49
Tabel	14. Variabel Penilaian Minat Siswa Ndikator Materi	49
Tabel	15. Variabel Penilaian Minat Siswa Indikator Pembelajaran	50
Tabel	16. Variabel Penilaian Minat Siswa Indikator Minat.....	50
Tabel	17. Penilaian Minat Siswa.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran¹.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara berpikir siswa untuk belajar, dan memperoleh informasi. Selain itu multimedia juga memberikan peluang bagi tenaga pendidik untuk lebih mengembangkan teknik pengajaran, sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Begitu juga dengan peserta didik, pembelajaran berbasis multimedia dapat lebih memudahkan mereka dalam hal menyerap dan memahami materi pelajaran, sehingga tidak hanya terfokus pada buku teks semata tetapi lebih luas dari itu seperti penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar.

Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk gambar atau video yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada penonton, tidak hanya itu namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara singkat, animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui

¹ Rusman , *model-model pembelajaran*, (Jakarta PT Rajagrafindo Persada, 2013), Hal:134

komputer menggunakan unsur gambar, audio, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik².

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau factor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, sehingga menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan mendatangkan kepuasan diri. Minat dipengaruhi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut di pelajari. Dengan demikian,minat sangat berhubungan dengan sesuatu yang menarik, menyenangkan, juga berhubungan dengan kepentingan atau kebutuhan hingga sesuatu yang dapat memberikan kepuasan pada diri seseorang. Jika hal-hal tersebut mengalami penurunan atau pengurangan, maka tentunya akan berefek pula kepada menurunnya minat seseorang³.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka dalam hal ini perlu hal-hal baru dalam penyampaian materi kepada siswanya, terutama kepada seseorang guru, tidak tercapainya suatu pembelajaran bukan karena siswanya yang kurang pintar, tetapi bisa saja tidak tercapainya suatu pembelajaran itu dikarenakan pendidik atau guru dalam menyampaikan suatu materi kepada muridnya yang kurang efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi untuk permasalahan ini. Oleh karena itu untuk tercapainya suatu pembelajaran di dalam suatu kelas, maka perlu hal yang baru untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan cara menerapkan media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan suatu materi.

Media pembelajaran interaktif yang baik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran

² Azhar Arsyad, *media pembelajaran..*, (Jakarta:Rajawali Press, 2004), Hal: 36

³Sardiman A .M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rjawali_2012) Hal: 40

yang baik, maka dapat membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik⁴.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga Pendidikan yang bertujuan untuk membentuk sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi keahlian. Pemerintah menyadari bahwa tenaga terampil penting bagi kemajuan bangsa. Keunggulan industri suatu bangsa ditentukan oleh kualitas tenaga kerja terampil yang terlibat langsung dalam proses produksi. Oleh karena itu mutu tenaga kerja harus ditingkatkan⁵.

Mata pelajaran simulasi digital merupakan salah satu mata pelajaran di SMK, dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 70 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK. Mata pelajaran simulasi digital hanya diberikan kepada siswa kelas X, tujuannya agar supaya peserta didik dapat melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan dalam melakukan eksperimen ilmiah (penerapan scientific), dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru secara mandiri. Salah satu materi yang ada didalam buku simulasi digital adalah pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata, dimana di materi tersebut peserta didik dituntut untuk memahami cara mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata dengan Microsoft word salah satunya mampu menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolah kata.

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari peserta didik yang mampu mencapai batas minimal keberhasilan belajarnya. Hal tersebut jika disesuaikan

⁴ WAKHID YUNENDAR, *pengembangan modul Pembelajaran Berbasis Smartphone (android) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA NEGRI 2 Makassar*, Hal: 6

⁵Murniati, dan Usman Nasir, 2019, *Implementasi manajemen stratejik dalam pemberdayaan sekolah menengah kejuruan*, Bandung: citapustaka media perintis, Hal: 25

dengan kriteria keberhasilan belajar di SMKN 1 darul kamal, siswa dapat dikatakan telah tuntas belajar apabila nilai hasil evaluasi belajar siswa telah mencapai skor minimal sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Sedangkan suatu kelas disebut telah tuntas belajar apabila kelas tersebut terdapat minimal 85% peserta didiknya telah tuntas belajar atau telah mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Berdasarkan kegiatan observasi gamblang yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK N 1 Darul Kamal diperoleh bahwa nilai akhir semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 (lampiran 1) untuk kelas X TB di SMKN 1 darul kamal di mata pelajaran simulasi digital menunjukkan bahwa 55% siswa belum tuntas belajar. Sebanyak 23 siswa pada kelas X TB A terdapat 8 orang siswa yang tuntas KKM dan 15 orang siswa belum tuntas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mengajar guru simulasi digital masih kurang efektif. Hal ini dibuktikan karena ketika proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif sehingga membuat siswa mudah bosan, ketika guru memicu pelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, sering kali siswa tidak merespon. Sehingga dengan observasi awal yang dilakukan di SMKN 1 darul kamal peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa secara umum siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran simulasi digital, Kemudian berdasarkan hasil data yang didapatkan di sekolah SMKN 1 darul kamal pada mata pelajaran simulasi digital, Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Untuk tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah, faktor sarana belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Salah satunya sarana belajar di sekolah adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga memegang peran penting untuk

memudahkan guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), observasi dan wawancara, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran teori simulasi digital media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu modul, papan tulis, dan proyektor, dan laptop. Multimedia pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut berupa *powerpoint*. Media pembelajaran yang digunakan guru masih memiliki kekurangan yaitu belum dilengkapi dengan animasi. Multimedia pembelajaran yang digunakan guru juga belum dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif, sehingga terkesan media pembelajaran belum terhubung dengan baik antara setiap bagian. Dari hasil observasi, diprediksi bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang menjadi penyebab banyaknya peserta didik yang tidak tuntas nilai KKM.

Oleh karna itu muncul ide dari penulis untuk menawarkan sebuah metode baru dalam proses belajar mengajar agar supaya minat belajar siswa meningkat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash, disamping itu dalam proses perancangan media pembelajaran ini akan digunakan metode ADDIE yaitu singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan/perencanaan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Metode ADDIE ini penulis gunakan karena memiliki tahapan-tahapan perancangan media pembelajaran yang penulis butuhkan, dimana metode ADDIE ini sangat efektif dan efisien untuk digunakan, dengan metode ADDIE ini akan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan berkualitas. Disamping itu media pembelajaran yang di hasilkan tersebut sangat mudah di mengerti oleh peserta didik dan dapat menjadi alat bantu pembelajaran bagi guru.

Berdasarkan hasil dari observasi di SMKN 1 darul kamal perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan *software macromedia flash* yang dikemas dalam format yang lebih menarik. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Selain itu juga menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta membantu siswa untuk dapat belajar mandiri tanpa harus ada instruksi atau arahan dari guru secara langsung untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata Berbasis Macromedia Flash Pada Kelas X (Studikusus SMKN 1 Darul Kamal, Aceh Besar)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran simulasi digital berbasis Macromedia flash pada kelas X SMKN 1 darul kamal?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada kelas X SMKN 1 darul kamal ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran simulasi digital berbasis Macromedia flash untuk kelas X SMKN 1 darul kamal.
2. Mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 1 darul kamal.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat belajar mandiri, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan komputer, dan mudah dalam memahami materi pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan ada media pembelajaran ini akan membantu Pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan memudahkan Pendidik untuk mengajar.

3. Bagi peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menambah pemahaman dan pengalaman bagi penelit. Memberikan informasi bagi perkembangan penelitian perancangan khususnya bagi program studi Pendidikan teknologi informasi, dan menambah wawasan sebagai calon guru.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Media pembelajaran interaktif

Multimedia interaktif dapat didefenisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu unsur media dapat memberikan secara individu⁶.

⁶Munir, *Multimedia: Konsep...*, Hal.111

2. Meningkatkan minat belajar siswa

Yang dimaksud minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah kecenderungan jiwa yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang⁷.

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi-konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari.

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995), hal.20

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal⁸.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran merupakan Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah⁹.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan¹⁰

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hal.3.

⁹ Oemar Hamalik. *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), hal.12.

¹⁰ Mahfud Shalahuddin. *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), hal .4.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam berapa kelompok, yaitu :

- a. Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Hasil kelompok teknologi cetak meliputi foto, grafik, teks, dan reproduksi¹¹.
- b. Teknologi audio-visual merupakan sebuah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual¹².
- c. Teknologi berbasis komputer merupakan suatu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, dengan menggunakan alat berbasis mikroprosesor. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, drills and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data¹³.
- d. Teknologi gabungan merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi, dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang canggih, karna dikendalikan oleh komputer¹⁴.

Jenis media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berupa teknologi berbasis komputer, menyajikan media berupa latihan, tutorial, dan simulasi menggunakan komputer dalam setiap pembuatanya.

¹¹Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...* Hal.31

¹²Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...* Hal.32

¹³Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, Hal.33

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran...*, Hal, 34

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu keaktifan siswa, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi¹⁵.

Wina Sanjaya mengemukakan secara khusus, media pembelajaran bermanfaat untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, video atau audio. Kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan pada saat yang diperlukan. Misalnya guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana bulan yang langka melalui hasil gambar atau video.

- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar, dimana susah jika ditampilkan di dalam kelas, ataupun objek yang terlalu kecil jika dilihat dengan mata telanjang, maka bisa dijelaskan menggunakan media.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Misalnya sebelum menjelaskan materi pembelajaran, untuk dapat menarik perhatian siswa topik yang akan dijelaskan, maka guru dapat memutar film yang berhubungan dengan materi¹⁶.

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, Hal. 20

¹⁶Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, Hal.72

Berdasarkan uraiannya sangat banyak manfaat media pembelajaran, oleh karena itu manfaat media pembelajaran untuk peneliti ini agar supaya membuat materi lebih cepat dipahami atau dimengerti oleh peserta didik.

4. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar mengajar

Siswa merupakan pusat aktivitas yang dijadikan sebagai pertimbangan utama dalam pengemasan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi difungsikan sebagai penyalur pesan belaka, akan tetapi lebih dari itu yakni sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (learning resources). Pada periode ini pengemasan media pembelajaran memerhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kemampuan potensi siswa itu sendiri maupun minat dan bakat siswa termasuk gaya belajar setiap siswa. Media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan¹⁷.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media perlu memperhatikan kriterianya, sehingga memudahkan dalam pengembangan sebuah media, oleh karena itu pengembangan yang akan penelitian pilih adalah multimedia interaktif.

5. Multimedia Interaktif

Multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Maksud dari “kata” adalah materinya disajikan dalam bentuk verbal, seperti menggunakan teks yang tercetak atau terucapkan. Maksud dari “gambar” adalah materinya disajikan dalam bentuk gambar¹⁸.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media berupa teks, grafik, gambar, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pengertian interaktif

¹⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, Hal. 112

¹⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, hal.3

terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer. Berdasarkan pengertian multimedia, multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer, agar tampilannya menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*)¹⁹.

Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu²⁰.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif²¹.

Dari pengertian-pengertian diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia dimana proses pembuatannya adalah dengan menggunakan komputer, dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai penghubung dengan program dan menggabungkan beberapa konten seperti teks, gambar “animasi”, “audio”, “video” dan game sehingga pengguna dapat belajar secara interaktif.

6. Kelebihan Multimedia Interaktif

Penggunaan media pembelajaran ini untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, dapat menggabungkan media-media dalam proses pembelajaran, sehingga membantu pendidik menciptakan model penyajian yang interaktif. Selain itu muatan

¹⁹Munir, *Multimedia: Konsep...*, Hal.110

²⁰Munir, *Multimedia: Konsep...*, Hal.111

²¹Munir, *Multimedia: Konsep...*, Hal.113

materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang mengangkan akan menjadi menyenangkan.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya :

- a. Sistem pembelajran lebih menarik.
- b. Pendidik akan dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari trobosan pembelajarannya.
- c. Mampu menggabungkan gambar, teks, audio, musik, animasi gambar atau video dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran²².
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvesional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul berdasarkan kebutuhan, untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek mnggunakan multimedia dalam pendidikan. Namun desain dan pengembangan program multimedia interaktif merupakan hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, desainer grafis, pengembang multimedia dan perancangan pembelajaran.

7. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Multimedia terbagi menjadi 2 yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol

²² Munir, *Multimedia: Konsep...*, Hal.113

yang dapat dijalankan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya film dan TV²³.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk menambah pengalaman belajar siswa agar menjadi lebih konkret. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Peserta didik akan sangat terbantu dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Selanjutnya konsep yang sudah konkrit tersebut akan membuat peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya²⁴.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan jiwa yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang²⁵.

Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar merupakan kecenderungan hati untuk

²³ Munir, *Multimedia:Konsep...*, Hal. 114

²⁴ Munir, *Multimedia:Konsep...*, Hal. 115

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995), hal.20

belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut bloom, minat adalah apa yang disebutkan sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar, minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang, minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu²⁶.

2. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Membangkitkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Walaupun kemampuan seorang guru dalam bidangnya ataupun pengalamannya yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan.

Untuk merealisasikan metode atau cara peningkatan minat belajar, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam proses mengajar.

Menurut Roestiyah, prinsip-prinsip umum yang diberikan adalah:

- a) Sebagai Fasilitator (menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar).
- b) Sebagai Pembimbing (memberikan bimbingan kepada siswa dalam interaksi belajar).

²⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor ...* hal 24

- c) Sebagai Motivator (memberikan dorongan semangat).
- d) Sebagai Organisator (mengorganisir kegiatan siswa maupun guru).
- e) Sebagai Manusia Sumber (memberikan informasi)²⁷.

Dari pernyataan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa upaya atau cara membangkitkan minat belajar yang diantaranya adalah :

- a) Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar²⁸.

- b) Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah

Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri²⁹.

- c) Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana

Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerima lingkungan dan sebagainya). Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang di asosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara

²⁷ Roestiyah Nk, *Masalah Pengajaran Suatu Sistem*, (Jakarta: Bina Aksara, 1982), hal. 45

²⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 1987), hal 67

²⁹ *Ibid*, hal. 95

bijaksana, yaitu untuk memberikan informasi-informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik³⁰.

d) Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap-sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat³¹.

3. Fungsi Minat Dalam pembelajaran

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran siswa, diantaranya adalah minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa dalam bidang studi tertentu³².

Siswa yang mampu mengembangkan minatnya dan mampu mengarahkan segala daya upayanya untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Minat merupakan faktor pendorong bagi anak didik dalam melaksanakan usaha untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dengan demikian jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan, karena merupakan sumber usaha anak didik³³.

Secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi ialah:

a) Minat melahirkan perhatian yang serta merta.

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor*, ... hal. 179

³¹ Zakiyah Darajat, *Kepribadian Guru*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), hal. 32

³² Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 1999), Cet. Ke-2, hal.136

³³ Wayan Nurkencana dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1986), Cet. Ke-4, hal 230

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedangkan perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya..

b) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

c) Minat mencegah gangguan perhatian di luar.

Minat studi mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, kalau minat studinya kecil. Dalam hubungan ini Donald Leired menjelaskan bahwa gangguan-gangguan perhatian seringkali disebabkan oleh sikap bathin karena sumber-sumber gangguan itu sendiri. Kalau seseorang berminat kacil bahaya akan diganggu perhatiannya.

d) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan

Bertalihn erat dengan konsentrasi terhadap pelajaran ialah daya mengingat bahan pelajaran. Peningatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap plajarannya.

e) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Kejemuan melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal- hal di luar dirinya. Oleh

karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya³⁴.

4. Indikator Minat Belajar

Menurut slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- d) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan³⁵.

Menurut Dinar Barokah, beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah yaitu:

- a) Perasaan Senang.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran bahasa Indonesia, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan bahasa Indonesia. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

- b) Ketertarikan Siswa

³⁴ <https://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/fungsi-minat-dalam-belajar/>

³⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya...* hal. 58

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian dalam Belajar.

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal yang lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.

d) Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik.

Tidak semua siswa menyukai suatu bidang studi pelajaran karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Walaupun demikian lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

e) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

f) Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik³⁶.

³⁶ Hadi Susanto, *Minat Belajar Siswa*, diakses dari:
<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>

C. Materi Pemanfaatan Perangkat Lunak Pengolah Kata (Microsoft word) Mata

Pelajaran Simulasi Digital

Buku Simulasi Digital disusun berdasarkan tuntutan paradigma pengajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains.

Mata'pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep³⁷.

Kebutuhan setiap orang terhadap informasi digital mengakibatkan arus informasi yang semakin kuat. Ketika dahulu buku menjadi sumber utama untuk pencarian informasi, kini mesin pelacak/*search engine* menjadi alat yang paling diandalkan untuk melacak suatu informasi. Penggunaan kata kunci yang tepat pada mesin pelacak sangat diperlukan agar dapat menemukan informasi yang dimaksud dengan cepat dan tepat. Tidak hanya sebatas melacak suatu informasi, hasil pelacakan tersebut perlu ditindaklanjuti dan diolah sehingga menjadi informasi yang siap dikomunikasikan atau disajikan. Perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk mengolah informasi hasil pencarian adalah pengolah kata, pengolah angka, dan pengolah presentasi³⁸.

D. Pengertian Macromedia Flash

Menurut Andreas dalam skripsi David (2011), *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. *Macromedia Flash* juga banyak

³⁷ Eko Subianto Haritz Cahya Nugraha Cahya Kusuma Ratih Reinaldo Rhesky Nosyrafil, *simulasi digital*(Jakarta 2013) Hal. 2

³⁸ Eko Subianto Haritz Cahya Nugraha Cahya Kusuma Ratih Reinaldo Rhesky Nosyrafil, *simulasi digital*(Jakarta 2013) Hal. 5

digunakan untuk membuat permainan, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk, spanduk, dan tutorial interaktif. *Software macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs web, spanduk, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, server layar, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya³⁹.

Macromedia flash merupakan perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk web. Hasil animasi dari *macromedia flash* dapat diubah kedalam format lain, untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi flash⁴⁰.

³⁹David Fero, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia flash 8

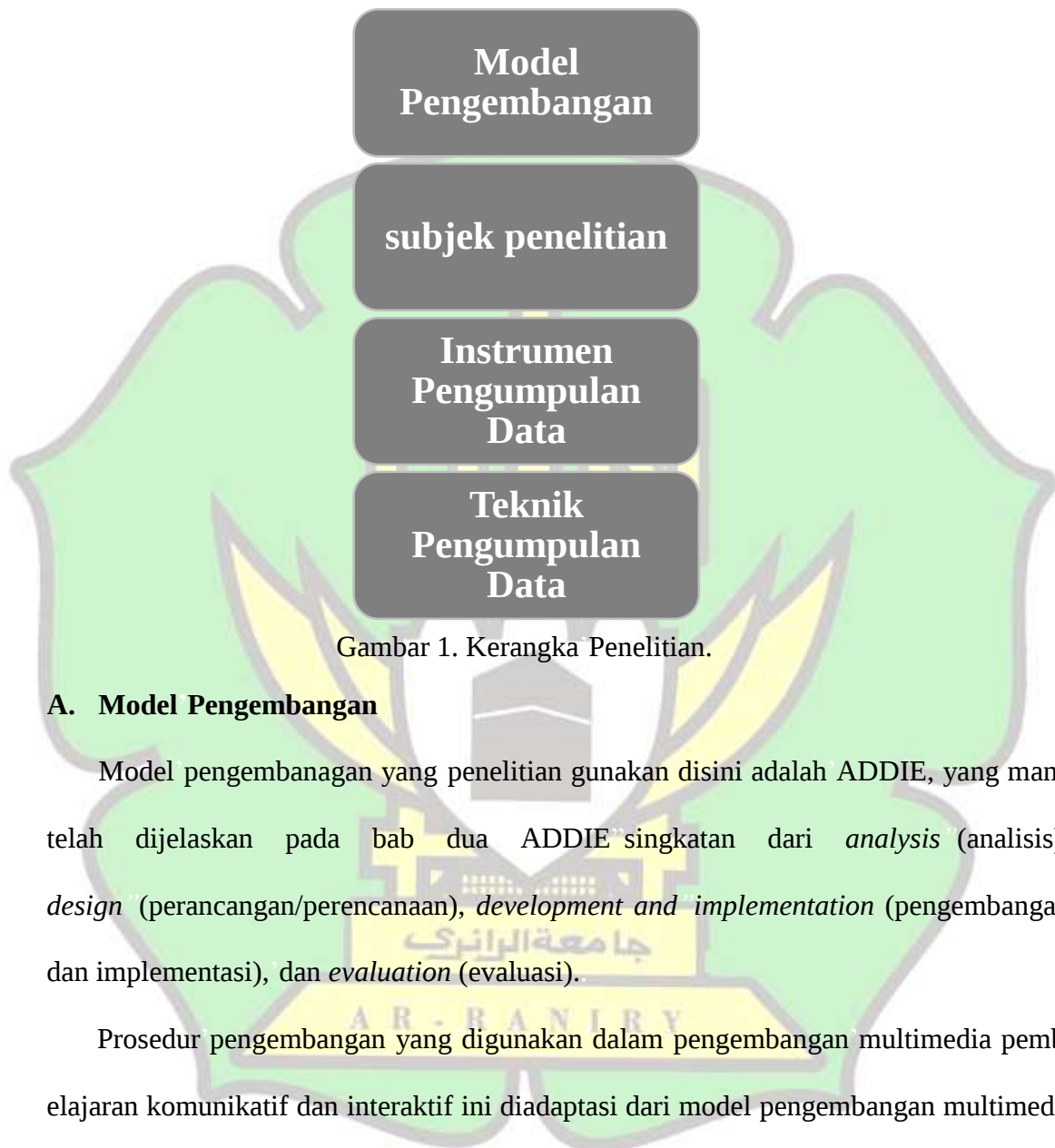
Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasa Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan, *skripsi*, (Bandung: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hal. 9

⁴⁰Munir, *Multimedia: Konsep...*, hal.15

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat dilihat pada *framework* (kerangka) berikut :

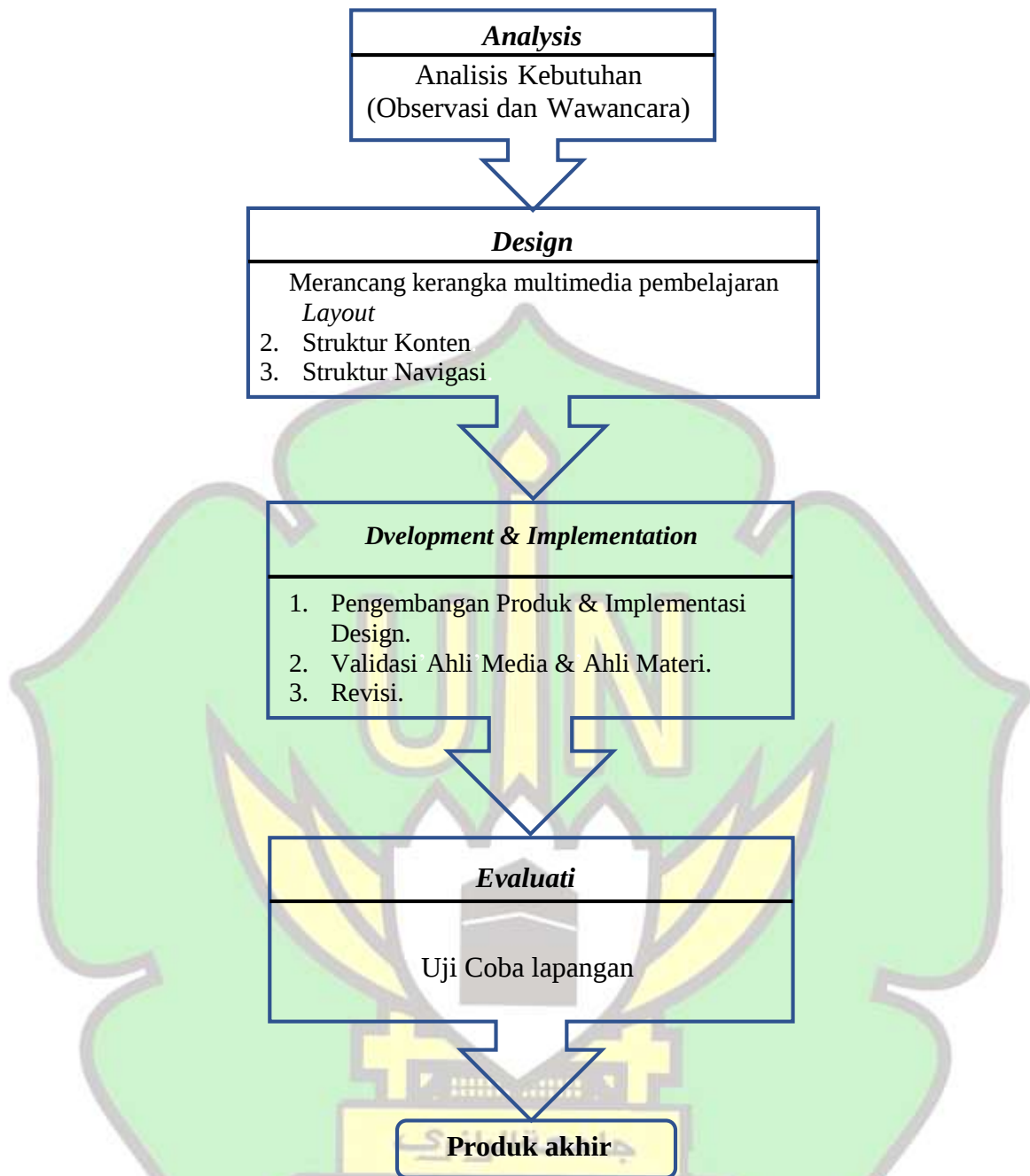


Gambar 1. Kerangka Penelitian.

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang penelitian gunakan disini adalah ADDIE, yang mana telah dijelaskan pada bab dua ADDIE singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan/perencanaan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran komunikatif dan interaktif ini diadaptasi dari model pengembangan multimedia ADDIE. Langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada diagram alur berikut :



Gambar 2. Model Pengembangan

Lebih lanjut secara sederhana tahapan atau langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran komunikatif dan interaktif dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Analysis*

Tahap analysis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis

kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

2. Design

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang LKS yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam LKS seperti penyusunan peta kebutuhan LKS dan kerangka LKS. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam bahan ajar LKS.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai LKS yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek

penilaian LKS yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan. Instrumen yang disusun berupa lembar penilaian LKS dan angket respon. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

3. Development & Implementation

Tahap *development & implementation* adalah tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran komunikatif dan interaktif dengan mengimplementasikan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap *development & implementation* :

a. Pengembangan Produk dan Implementasi Desain.

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan dan penyusunan elemen media, *testing*. Rancangan kerangka produk diimplementasikan menjadi produk awal multimedia pembelajaran komunikatif & interaktif dengan menggunakan *software* Adobe FlashCS6 dan *software* pendukung lain. Selanjutnya langkah *testing* menggunakan *Blackbox testing* yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan fungsi yang tidak benar atau belum ada.

b. Validasi ahli

Validasi ahli berguna untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran komunikatif dan interaktif yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri atas validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan multimedia pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.

4. Evaluation & produk akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan dan analisis langsung terhadap minat belajar siswa yaitu dengan belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini melakukan studi kasus yang bertempat di SMKN 1 Darul kamal, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X untuk uji coba produk akhir/uji coba lapangan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk memperoleh data untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran ini, digunakan instrumen yang berupa wawancara. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon untuk minat siswa.

a. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab dengan cara bertatap muka agar mendapatkan penjelasan atau keterangan dari responden untuk tujuan penelitian. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari ahli media, dan guru mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Angket

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah melakukan praktikum dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Skala yang digunakan adalah skala likert dalam bentuk *checklist*.

D. Metode Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Metode

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau suatu cara mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan kegiatan pertama dalam prosedur pengembangan media. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran dan siswa. Tujuan wawancara ini untuk mengidentifikasi dan untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media.

c. Angket

Angket berisikan daftar pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga diharapkan responden memberikan jawaban pada angket tersebut. Angket ini akan menggambarkan bagaimana tanggapan responden tentang media pembelajaran yang digunakan dan setelah angket dijawab kemudian dikembalikan lagi untuk di analisis.

2. Alat Untuk Pengumpul Data

Alat pengumpul data (*Instrumen*) penelitian yang digunakan adalah berupa angket atau kuesioner. angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya⁴¹. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian* (2013), hal. 194

memperoleh data dari ahli media, ahli materi mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan dan siswa untuk mengukur minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Menurut Suharsimi Arikunto angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan kepribadiannya atau apa yang diketahuinya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setiap pertanyaan di beri bobot 1, 2, 3, dan 4 yang diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.	Jawaban	Angka
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat kurang	1

Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang paling sesuai. Berikut akan diberikan kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden.

a. Instrumen Untuk Ahli Media.

Instrumen untuk ahli media pembelajaran ditinjau dari beberapa indikator sebagai berikut: (1) kemudahan (2) tulisan, (3) tampilan. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan media secara keseluruhan. Kisi-kisi instrumen yang digunakan oleh ahli media pembelajaran dapat disajikan pada tabel 2 :

Tabel 2. Indikator Penilaian Media Pembelajaran Untuk Ahli Media

No	Indikator	Pernyataan	No Butir	Jumlah
1.	Kemudahan	• Kemudahan dalam pengoperasian program • Kegunaan petunjuk penggunaan media • Fungsi tombol navigasi • Penggunaan bahasa • Kejelasan menu dan tombol navigasi	1 2 3 4 5	5
2.	Teks/tulisan	• Keterbacaan tulisan • Kualitas teks • Pemilihan jenis huruf, warna huruf, jarak spasi	6 7 8	3
3.	Tampilan	• Kesesuaian warna latar • Tampilan isi materi • Tata letak isi materi • Tata letak tombol navigasi • Ketetapan pemilihan audio	9 10 11 12 13	5
Jumlah				13

b. Instrumen Untuk Ahli Materi

Pada instrumen ahli materi berisikan poin tentang indikator-indikator yang berhubungan dengan materi media pembelajaran. Indikator tersebut adalah kesesuaian materi dan kualitas materi. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3 :

Tabel 3. Indikator Penilaian Media Untuk Ahli Materi

No	Indikator	Pernyataan	No Butir	Jumlah Soal
1.	Kesesuaian materi	• Kesesuaian materi dengan standar kompetensi • Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dasar • Berisi materi tentang operasi pengolah kata	1 2 3	5

		• Berisi modul, video tutorial pengoperasian microsof word	4	
		• Berisi materi penjelasan tentang pengoperasian perangkat lunak pengolah kata	5	
2.	Kualitas materi	• Bahasa yang digunakan • Penyusunan materi • Ketepatan pemilihan gambar • Ketepatan video • Ketepatan animasi • Pemahaman materi • Pembelajaran mandiri	6 7 8 9 10 11 12	7
Jumlah				12

c. Instrumen Untuk Siswa

Instrumen kuesioner pada penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengukur minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Skala yang digunakan adalah skala likert dalam bentuk *checklist*.

Instrumen untuk pengguna atau siswa ditinjau dari aspek media, materi, pembelajaran, minat. Berikut kisi-kisi instrumen untuk peserta didik pada tabel 4 :

Tabel 4. Indikator Penilaian Terhadap Kelayakan Siswa

No	Indikator	Pernyataan	No Butir	Jumlah Soal
1.	Media	• Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif • Kemudahan penggunaan multimedia interaktif • Kemenarikan tampilan multimedia interaktif • Keefektifan multimedia interaktif • Kejelasan petunjuk penggunaan	1 2 3 4	5

			5	
2.	Materi	• Kemudahan materi • Kemanfaatan materi • Kejelasan	6 7 8	3
3.	Pembelajaran	• Meningkatkan minat belajar • Kejelasan video • Kelengkapan	9 10 11	3
4.	Minat	• Menyenangkan • Ketertarikan • Keingintahuan • Perhatian • Keaktifan siswa	14 15 16 17 18	5
Jumlah				16

Data yang diperoleh nantinya berupa data kuantitatif, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai dasar-dasar untuk menetapkan kelayakan media pembelajaran dengan *macromedia flash cs6* yang dikembangkan.

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari dosen ahli media dan ahli materi, kemudian akan diambil beberapa saja yang perlu untuk pengembangan produk media pembelajaran ini. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner berupa pernyataan atau kalimat yang nantinya diubah ke dalam bentuk angka yang diisi oleh dosen ahli materi dan media serta peserta didik.

Data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil per hitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase⁴². Dengan rumus berikut :

$$\text{Presentase kelayakan \%} = \frac{\text{Skor yang di observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

⁴² Arikunto, metodologi penelitian, (2010) hal, 35

Penetapan kriteria kelayakan dilakukan dengan cara membuat kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan. Maksudnya yaitu kriteria tersebut disusun hanya dengan memperhatikan rentangan bilangan tanpa mempertimbangkan apa-apa yang dilakukan baik itu berupa kebijakan atau bobot-bobot tertentu⁴³. Berikut ini merupakan klasifikasi kelayakan pengembangan media pembelajaran pada tabel 5

Tabel 5. Skala Presentase Menurut Suharsimi Arikunto

Presentase pencapaian	Interpretasi
76 – 100 %	Sangat layak
56 – 75 %	Layak
40 – 55 %	Cukup layak
00 – 39 %	Kurang layak

Skala persentase dengan persentase pencapaian 0 - 39% mendapatkan interpretasi kurang layak. Skala persentase dengan persentase pencapaian 40 - 55% memperoleh interpretasi atau diartikan cukup layak. Skala persentase dengan persentase pencapaian 56 - 75% diartikan layak. Sedangkan skala persentase dengan persentase pencapaian 76 -100% diartikan sangat layak.

⁴³ Suharsimi Arikunto, metodologi penelitian (2010) hal, 35

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

1. Pengembangan Produk Awal

Produk awal berupa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran simulasi digital materi pengelolaan perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsof Word* berdasarkan analisis dengan guru-guru serta diskusi dengan siswa-siswa. Kemudian dilakukan pembuatan desain multimedia pembelajaran dengan cara menyusun *flowchar* dan *storyboard*. Kegiatan selanjutnya pengumpulan bahan-bahan pendukung. Produk awal yang berupa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran simulasi digital materi pengelolaan perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsof Word* adalah sebagai berikut:

1) Halaman Utama

Halaman utama berisi tombol pengoperasian untuk menu “standar Kompetensi”, “Materi”, “Evaluasi”, dan “Profil”. pada halaman utama terdapat logo sekolah SMKN 1 Darul Kamal dan animasi berupa teks berjalan denagn bertuliskan SMK Negeri 1 Darul Kamal, Kec. Darul Kamal, Kab, Aceh Besar, Prov. Aceh. Pada bagian tengah tampilan terdapat judul materi yang akan dibahas pada media pembelajaran dan pada bagian sudut kanan bawah tampilan terdapat gambar anak panah yang bertuliskan *exit* adalah tombol untuk keluar dari aplikasi. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman utama media

Pada halaman utama terdapat pengoperasian dari beberapa menu, tampilan dari menu-menu tersebut adalah sebagai berikut:

2) Standart Kompetensi

Menu Standar Kompetensi berisi tentang kompetensi yang akan dicapai berdasarkan kurikulum yang digunakan. Di halaman tampilan menu ini juga terdapat beberapa tombol diantaranya tombol home yang terletak di pojok kiri atas dan tombol exit untuk keluar terletak paling bawah pojok kanan Tampilan menu Standar Kompetensi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Standar Kompetensi

3) Menu Materi

Menu materi terdiri atas beberapa sub materi, yaitu materi tentang, pengertian *Microsoft Word*, mengenal bagian-bagian *Microsoft Word*, Mengetahui fungsi dan ikon pada *Microsoft Word*, Video tutorial *Microsoft Word*. Ketika tombol sub materi dipilih dan ditekan maka akan menuju pada halaman yang berisi materi yang dimaksud. Tampilan dari menu materi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 5. Halaman materi media

Jika salah satu menu materi dipilih, maka akan masuk ke halaman sub materi untuk materi yang dipilih. Pada tampilan sub materi terdapat 4 tombol pada bagian kiri. Tombol-tombol tersebut yaitu tombol “Pengertian *Microsoft Word*”, “Mengetahui Bagian-Bagian *Microsoft Word*”, “Mengetahui Fungsi & ikon pada *Microsoft Word*”, dan “Video Tutorial *Microsoft Word*”.

a) Menu Pengertian *Microsoft Word*

Menu Pengertian *Microsoft Word* berisi tentang Pengertian *Microsoft word* beserta dengan gambarnya. Di halaman tampilan menu ini juga terdapat beberapa tombol diantaranya tombol home yang terletak di pojok kiri atas dan

tombol exit untuk keluar terletak paling bawah pojok kanan. Halaman menu pengertian *Microsoft Word* dapat dilihat pada gambar 6



b) Menu Mengenal bagian-bagian *Microsoft Word*

Gambar 6. Menu Pengertian *Microsoft Word*

Menu Mengenal bagian-bagian *Microsoft Word* merupakan menu yang berisi tentang pengenalan bagian-bagian *Microsoft Word* yang ada pada tampilan *Software Microsoft Word* beserta dengan gambar. Pada tampilan menu ini juga terdapat beberapa tombol diantaranya tombol anak panah biru yang terletak dibagian tengah pojok kanan, tombol ini untuk melanjutkan membaca isi materi dan tombol exit terletak dipojok paling bawah pojok kanan untuk keluar dari aplikasi. Halaman Mengenal bagian-bagian *Microsoft Word* dapat dilihat pada gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Tampilan Menu Mengenal Bagian *Microsoft Word*



Gambar 8. Tampilan Menu Mengenal bagian-bagian *Microsoft Word*

c) Menu Mengenal Fungsi & Ikon pada *Microsoft Word*

Menu Mengenal Fungsi & Ikon pada *Microsoft Word* merupakan menu yang berisi tentang pengenalan fungsi-fungsi dan ikon yang ada pada tampilan *Software Microsoft Word* beserta dengan gambar. Di halaman tampilan menu ini juga terdapat beberapa tombol menu sub pembahasan diantaranya, "menu home", "menu insert", "menu page layout", "menu references", "menu mailings", "menu revie", "menu Views".

Selain itu ditampilkan ini juga terdapat beberapa tombol lainnya, diantaranya tombol home yang terletak di pojok kiri atas, tombol untuk kembali ke menu materi terletak paling bawah pojok kiri dan tombol exit untuk keluar terletak paling bawah pojok kanan Halaman menu mengenal fungsi & ikon pada *Microsof Word* dapat dilihat pada gambar 9.

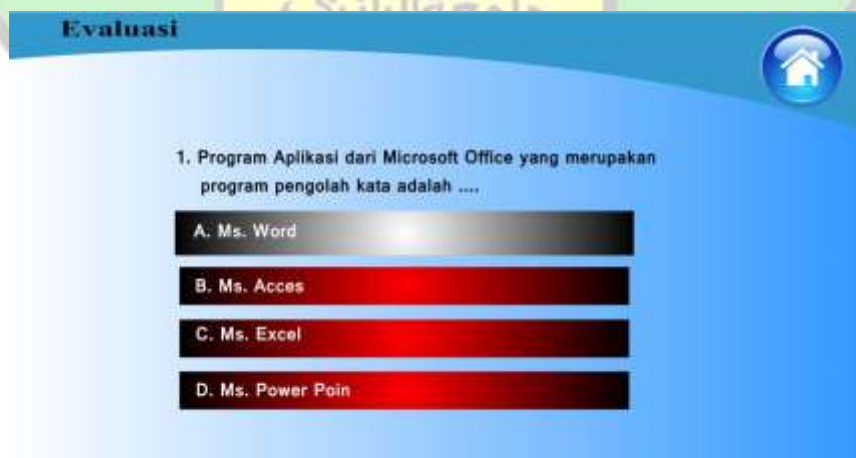


4) Menu Evaluasi

Menu evaluasi berisi tentang soal-soal latihan untuk peserta didik. Jumlah soal yang terdapat pada menu soal adalah 10, bentuk soalnya cos dan setiap soal yang dijawab benar oleh siswa mendapatkan skor 10 untuk satu soal. Pada halaman tampilan menu evaluasi pertama terdapat sebuah kotak untuk mengisi nama siswa dan sebuah tombol start berfungsi untuk menuju pada soal. Pada tampilan menu evaluasi 2 sampai 10 berisi soal dan pada tampilan menu evaluasi terakhir akan ditampilkan skor dari soal yang telah dijawab oleh siswa. Halaman menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 10. Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 11. Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 12. Tampilan Menu Evaluasi

5) Menu Profil

Menu profil ini berisi tentang identitas pengembang multimedia pembelajaran.

Tampilan menu profil dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Menu Profil

2. Validasi Ahli dan Revisi

Sebelum dilakukan uji lapangan, produk yang berupa multimedia pembelajaran perlu untuk divalidasi oleh para ahli. Validasi ahli dilakukan oleh responden para ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai produk awal, memberikan saran dan masukan untuk revisi produk sebelum diuji cobakan dilapangan. Multimedia

pembelejaran ini divalidasi oleh dosen ahli media dan satu orang guru ahli materi. hasil validasi dari ahli media dan ahli materi digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk berupa multimedia pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Ahli media yang memberikan penilaian dan masukan terhadap produk multimedia pembelajaran ini adalah Mursyidin, MT, data hasil dari penilaian ahli media terdiri atas tiga indikator penilaian yaitu kemudahan, tulisan dan tampilan. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 6, 7 dan 8.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli media Indikator kemudahan

No	Pernyataan	Skor
1	Media pembelajaran dioperasikan dengan mudah	4,00
2	Petunjuk penggunaan pada media pembelajaran sudah baik	2,00
3	Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya	3,00
4	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah di mengerti	4,00
5	Kejelasan menu pada dan tombol dalam media pembelajaran sudah baik	4,00
Total Skor		17,00

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Indikator Tulisan

No	Pernyataan	Skor
6	Kualitas teks pada media pembelajaran ini sudah baik	4,00
7	Tulisan pada media pembelajaran ini mudah untuk dibaca	4,00
8	Pemilihan warna huruf pada teks dalam media pembelajaran ini sudah baik	4,00
Total Skor		12,00

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Indikator Tampilan

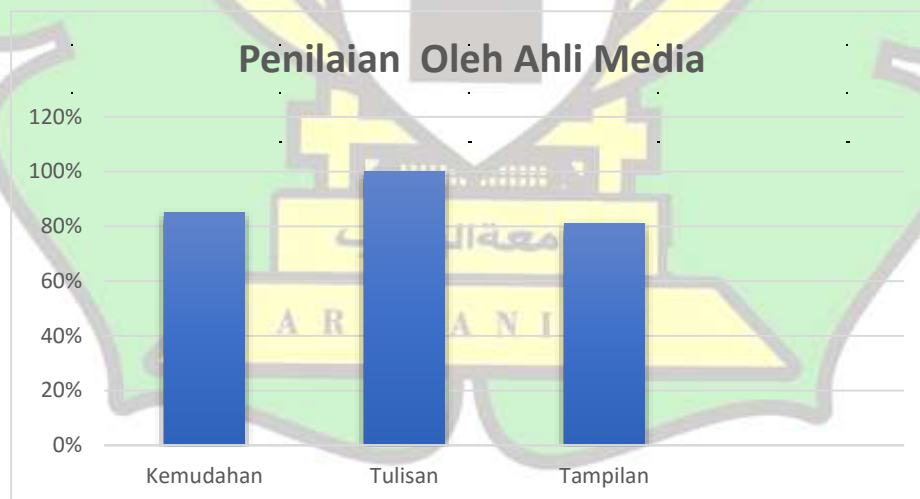
No	Pernyataan	Skor
----	------------	------

9	Pemilihan tema tampilan pada media ini sudah menarik sesuai dengan usia pengguna	3,00
10	Pemilihan warna latar pada media ini tepat	3,00
11	Kualitas tampilan isi materi dalam media pembelajaran ini baik sehingga memperjelas materi	3,00
12	Tata letak tampilan isi materi sudah tepat sehingga mempermudah pemahaman materi	4,00
Total Skor		13,00

Data yang diperoleh dari penilaian ahli media, yang terdiri atas indikator kemudahan, tulisan dan tampilan secara sederhana dapat dilihat pada tabel 9 dan gambar 14.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli Media	Skor yang Diharapkan	Kelayakan
1	Kemudahan	5	17	20	85%
2	Tulisan	3	12	12	100%
3	Tampilan	4	13	16	81%
Jumlah		12	42	48	87%



Gambar 14. Grafik hasil penilaia ahli Media

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 14, validasi ahli media dengan acuan penilaian berdasarkan indikator kemudahan diperoleh skor sebesar 17. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan.

Berdasarkan indikator kemudahan, media pembelajaran simulasi digital perangkat lunak pengolah kata mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85%.

Hasil validasi ahli media dengan acuan penilaian berdasarkan indikator tulisan diperoleh skor sebesar 12. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. maka berdasarkan indikator tulisan, media pembelajaran simulasi digital perangkat lunak pengolah kata mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%.

Hasil validasi ahli media dengan acuan penilaian berdasarkan indikator tampilan diperoleh skor sebesar 13. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator tampilan, media simulasi digital perangkat lunak pengolah mendapatkan persentase kelayakan sebesar 81%.

Berdasarkan tiga indikator penilaian oleh ahli media kesesuaian materi dan kualitas materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 42. Dengan demikian media pembelajaran simulasi digital secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 97%.

b. Revisi Ahli Media

Revisi ahli media merupakan kegiatan perbaikan media pembelajaran berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Penambahan logo dari *Microsoft Word* di halaman utama

Pada halaman bagian menu utama. Sebelum dilakukan perbaikan hanya tulisan *Microsoft Word* yang tertulis, sedangkan logo dari *Microsoft word* tidak diterapkan samasekali. Ahli media memberikan saran untuk menambahkan logo daripada *Microsoft Word*. Tujuannya adalah supaya saat membuka media pertama dan saat

siswa memperhatikan media yang akan ditampilkan lebih terarah kearah pembahasan dari media tersebut. Kemudian perubahan oleh peneliti sesuai dengan saran dari ahli media. Tampilan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 15 dan 16.



Gambr 16. Tampiln Menu Standar Kompetensi sesudah revisi

c. Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilain pada materi dalam media pembelajarn. Dalam hal ini yang bertindak sebagai ahli materinya adalah bapak Subhan S. Pd. data hasil validasi ahli materi ini terdiri atas dua indikator yaitu indikator kesesuaian materi dan kualitas materi. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 10 dan 11

Tabel 10. Hasil pnilaian ahli materi, indikator kesesuaian materi

No	Pernyataan	Skor
1	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan standar kompetensi	4,00
2	Materi pembelajaran padamedia ini sesuai dengan kompetensi dasar	4,00
3	Media pembelajaran berisi materi pengolah perangkat lunak pengolah kata	4,00
Total Skor		12,00

Tabel 11. Penilaian ahli materi indikator kualitas tulisan

No	Pernyataan	Skor
4	Penyusunan Materi Pada media pembelajaran sudah runtun	3,00
5	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	4,00
6	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	4,00
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi	4,00
8	Video yang ditampilkan mudah dipahami	4,00
9	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri	4,00
10	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan	4,00
Total Skor		27,00

Setelah data hasil penilaian diperoleh, data tersebut kemudian dapat dianalisis. Data yang diperoleh dari penilaian ahli materi indikator kesesuaian materi dan kualitas materi dapat disajikan secara sederhana pada tabel 12 dan gambar 17.

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli materi

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli Materi	Skor yang Diharapkan	Kelayakan
1	Kesesuaian Materi	3	12	12	100%
2	Kualitas Materi	7	27	28	96%
Jumlah		10	39	40	97%



Dari tabel 12 dan gambar 17, hasil penilaian ahli materi dengan acuan penilaian berdasarkan indikator kesesuaian materi diperoleh skor sebesar 12. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator kesesuaian materi, media pembelajaran gambar teknik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%.

Sedangkan hasil penilaian ahli materi dengan acuan penilaian berdasarkan indikator kualitas tulisan diperoleh rerata sebesar 27. Hasil tersebut selanjutnya dikonversi menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator kualitas materi, media pembelajaran gambar teknik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96%.

Berdasarkan dua indikator penilaian oleh ahli materi kesesuaian materi dan kualitas materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 39. Dengan demikian media pembelajaran simulasi digital secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 97%.

d. Revisi Ahli Materi

Revisi ahli materi adalah kegiatan perbaiki kekurangan dari materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada ahli materi, tidak ada perbaikan yang diperlukan sama sekali.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk direvisi sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran. Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada 20 siswa kelas X TB SMK N 1 Darul Kamal.

Pengujian ini dilakukan dilaboratorium oleh guru dan peneliti, dan beberapa siswa mencoba menggunakan media pembelajaran. Setelah selesai siswa mengisi angket yang sudah disediakan peneliti.

4. Deskripsi Data

a) Variabel Mengukur Minat Belajar Siswa

Data hasil dari penilaian oleh siswa terdiri atas empat indikator penilaian yaitu kemudahan, materi, pembelajaran dan minat. Hasil penilaian siswa dapat dilihat pada tabel 13, 14, 15 dan 16

Tabel 13. Variabel penilaian minat siswa indikator kemudahan

No	Pernyataan	Skor
1	Media pembelajaran ini sangat menarik bagi saya	3.85
2	Saya suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini	3.85
3	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan	3.09
4	Saya merasa belajar menggunakan media pembelajaran ini lebih efektif	4.00
5	Petunjuk yang ada pada media pembelajaran tersebut, bagi saya sudah jelas dan mudah dipahami	3.95
Total Skor		19.55

Tabel 14. Variabel penilaian minat siswa ndikator materi

No	Pernyataan	Skor
6	Dengan media pembelajaran tersebut saya lebih mudah memahami materi perangkat lunak pengolah kata dengan <i>microsoft word</i>	3.09
7	Materi yang ada pada media pembelajaran tersebut sangat bermanfaat dan saya dapat belajar mandiri	3.85
8	Relevan antara materi dan soal evaluasi yang ada dalam media pembelajaran tersebut	4.00
Total Skor		11.75

Tabel 15. Variabel penilaian minat siswa indikator pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
9	Pembelajaran menggunakan media tersebut meningkatkan minat belajar saya dibandingkan dengan pembelajaran biasa	3.85
10	Video tutorial di media pembelajaran sudah jelas dan membantu saya dalam mengoperasikan <i>Microsoft word</i>	3.09
11	Media pembelajaran ini sangat mebantu dalam penyampaian materi, jelas dan lebih cepat untuk dimengerti	3.09
12	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran lebih menyenangkan	3.09
Total Skor		15.55

Tabel 16. Variabel penilaian minat siswa indikator minat

No	Pernyataan	Skor
13	Dengan menggunakan media pembelajaran, saya lebih menarik belajar pada mata pelajaran simudik	3.95
14	Keingintahuan saya semakin bertambah untuk mendalami materi pengoperasian perangkat lunak pengolah kata dengan software <i>Microsof Word</i>	3.09
15	Saya merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran ini	4.00
16	Saya berusaha lebih aktif dalam peroses pembelajaran ini	4.00
Total Skor		15.85

Keseluruhan variabel untuk melihat minat belajar siswa, dapat dilihat pada lampiran 3.

Setelah data hasil penilaian diperoleh, data tersebut kemudian dapat dianalisis. Data yang diperoleh dari siswa indikator kemudahan, materi, pembelajaran dan minat dapat disajikan secara sederhana pada tabel 17 dan gambar 18.

Tabel 17. Penilaian Minat siswa

No.	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan	Kelayakan
1	Kemudahan	5	391	400	98%
2	Materi	3	235	240	98%
3	Pembelajaran	4	311	320	97%
4	Minat	4	317	320	99%
Jumlah		16	1280	1280	98%



Gambar 18. Grafik Minat Siswa

Dari tabel 17 dan gambar 18, hasil penilaian siswa dengan acuan penilaian berdasarkan indikator kemudahan diperoleh skor sebesar 391. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator kemudahan materi, media pembelajaran simulasi digital mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98%.

Hasil penilaian siswa dengan acuan penilaian berdasarkan indikator materi diperoleh skor sebesar 235. Hasil tersebut selanjutnya dikonversi menggunakan

acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator materi, media pembelajaran simulasi digital mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98%.

Hasil penilaian siswa dengan acuan penilaian berdasarkan indikator pembelajaran diperoleh skor sebesar 311. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator pembelajaran, media simulasi digital perangkat lunak pengolah kata mendapatkan persentase kelayakan sebesar 97%.

Sedangkan hasil penilaian siswa dengan acuan penilaian berdasarkan indikator minat diperoleh skor sebesar 317. Hasil tersebut selanjutnya dikonversikan menggunakan acuan rumus persentase kelayakan. Maka berdasarkan indikator minat, media simulasi digital perangkat lunak pengolah kata mendapatkan persentase kelayakan sebesar 99%.

Berdasarkan empat indikator penilaian oleh siswa kemudahan, materi, pembelajaran dan minat diperoleh skor keseluruhan sebesar 1280. Dengan demikian media pembelajaran simulasi digital secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari siswa kelas X TB di SMKN 1 Darul Kamal mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98%.

B. Pembahasan

a. Evaluasi dan Validitas media oleh ahli media

Setelah melakukan validitas produk awal berupa pemberian instrumen kepada ahli media dan wawancara langsung dengan ahli media yaitu dosen bapak Mursyidin, M.T. masih perlu revisi sesuai dengan saran, yaitu pada tampilan menu utama perlu di tambahkan gambar logo *Microsoft Word*.

b. Evaluasi dan Validitas media oleh ahli materi

Setelah melakukan validitas produk awal berupa pemberian instrumen kepada ahli materi dan wawancara langsung dengan ahli materi yaitu bapak Subhan. S.Pd. yaitu materi sudah jelas sesuai dengan lembar LKS siswa dan tidak perlu ditambahkan samasekali.

Setelah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flashcs6 diujicoba kepada siswa. Persentase penilaian berdasarkan uji lapangan yang melibatkan 20 siswa dengan 4 indikator penilaian, yaitu meliputi indikator media, materi, pembelajaran dan minat, kriteria media pembelajaran interaktif materi perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsoft Word*, dengan hasil persentase 98%. Artinya respon siswa termasuk dalam kategori sangat setuju. Berdasarkan dari hasil persentase respon siswa tersebut, belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai hasil produk pengembangan, media pembelajaran materi perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsoft Word* kelebihan dan kelemahan. Kelebihan diantaranya :

- 1) Merupakan media pembelajaran interaktif, yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, maupun pembelajaran di sekolah.
- 2) Media pembelajaran ini menarik minat belajar siswa
- 3) Materi yang disajikan singkat dan jelas hingga mudah dipahami oleh siswa.

kelemahan media pembelajaran ini yaitu:

- 1) Materi yang disajikan terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu pengelolaan perangkat lunak pengolah kata menggunakan *Software Microsoft Word*.

- 2) Animasi dalam media pembelajaran masih sedikit dan belum maksimal, dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikembangkan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dikembangkan model pengembangan *Lee & Owens* yang terdiri dari lima 5 tahap atau singkatannya disebut ADDIE yaitu: (*assessment/ analysis*) penilaian/ analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi dan (*evaluation*) evaluasi. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan software adobe flash Cs6, produk akhir dari media pembelajaran berupa format dalam bentuk .exe sehingga dapat dijalankan pada komputer yang tidak memiliki aplikasi macromedia. Materi yang ada pada media pembelajaran yaitu penjelasan tentang pengertian *Microsoft Word*, pengenalan fungsi-fungsi tool pada *Microsoft Word*, pengoperasian perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsoft Word*. Media ini terdapat beberapa tutorial tentang cara pengoperasian, pengenalan penggunaan *Microsoft Word*. Evaluasi terdapat beberapa soal cos tentang *Microsoft Word*. Setelah melakukan validasi dan wawancara dengan dua pakar ahli yaitu ahli media dan ahli materi.
2. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media yang terdiri dari 4 indikator penilaian yaitu indikator kemudahan, tulisan dan tampilan diperoleh total persentase 87% yang masuk keadalam kategori sangat setuju.
3. Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi yang terdiri dari 2 indikator penilaian yaitu indikator kesesuaian materi dan kualitas tulisan diperoleh total persentase 97% yang masuk keadalam kategori sangat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah layak untuk di terapkan atau digunakan dalam peroses pembelajaran.

4. Berdasarkan dari hasil variabel mengukur minat siswa terdiri dari 4 indikator penilaian yaitu:

- 1) indikator kemudahan diperoleh total persentase sekitar 98% yang masuk keadalam kategori sangat setuju.
- 2) Indikator materi diperoleh total persentase sekitar 98% yang masuk keadalam kategori sangat setuju,
- 3) Indikator pembelajaran diperoleh total persentase sekitar 87% yang masuk keadalam kategori sangat setuju
- 4) indikator minat diperoleh total persentase sekitar 99% yang masuk keadalam kategori sangat setuju.
- 5) Berdasarkan dari hasil variabel mengukur minat siswa diperoleh total persentase sekitar 98% yang masuk keadalam kategori sangat setuju.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran menyenangkan, siswa tertarik untuk mempelajarinya, keingintahuan siswa terhadap materi pengelolaan perangkat lunak pengolah kata dengan *Microsoft Word*, siswa menjadi lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran dengan fokus.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman . (2013). *model-model pembelajaran*, Jakarta PT Rajagrafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2004). *media pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press.
- Sardiman A .M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rjawali
- WAKHID YUNENDAR, *pengembangan modul Pembelajaran Berbasis Smartphone (android) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA NEGRI 2 Makassar*.
- Murniati, dan Usman Nasir. (2019). *Implementasi manajemen stratejik dalam pemberdayaan sekolah menengah kejuruan*, Bandung: citapustaka media perintis.
- Munir, *Multimedia : Konsep*.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran* Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan* Bandung : Citra Aditya
- Mahfud Shalahuddin. (1986). *Media Pendidikan Agama* Bandung : Bina Islam
- Azhar Arsyad, (1997). *Media Pengajaran* Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi*
- Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Roestiyah Nk. (1982). *Masalah Pengajaran Suatu Sistem*. Jakarta : Bina Aksara
- Slameto. (1987). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Bina Aksara Ibid
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta : Rineka Cipta
- Zakiah Darajat. (1980). *Kepribadian Guru*. Jakarta : Bulan Bintang
- Muhibin Syah. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Logos Wacana Ilmu. Cet. Ke-2

Wayan Nurkancana dan Sumartana. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional, Cet. Ke-4.

<https://pinarac.wordpress.com/2012/04/06/fungsi-minat-dalam-belajar/>

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*

Hadi Susanto, *Minat Belajar Siswa*, diakses dari:

<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>

Eko Subianto Haritz Cahya Nugraha Cahya Kusuma Ratih Reinaldo Rhesky Nosyrafil. 2013. *simulasi digital*. Jakarta

David Fero, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia flash 8

Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasa Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMA N 2 Banguntapan, *skripsi*, Bandung: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian*

Arikunto. 2010. *metodologi penelitian*

