

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Diskripsi Teori

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau isi program kurikulum adalah segala sesuatu yang ditawarkan kepada siswa sebagai pembelajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Mata pelajaran yang berisi materi pokok dan program yang ditawarkan kepada siswa untuk dipelajari pada hakikatnya adalah isi kurikulum atau ada pula yang menyebutnya dengan silabus . Selain itu, bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) juga dipahami sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Bahan ajar pada hakekatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa, sesuai dengan kurikulum yang digunakannya. Dengan bahan ajar tersebut, akan memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Jadi bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar atau *teaching-material*, terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan. Bahan ajar merupakan informasi atau sisi materi yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Majid (2007:81) dalam Riksa Bahasa 5 mengemukakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training dalam Majid (2007:173) Dalam Vismaia S.Darmaianti (2012:81) “ bahan ajar adalah bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tulis maupun tidak tertulis.” Dari pengertian di atas dapat diambil simpulan bahwa bahan ajar merupakan informasi atau isi materi pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Prastowo (2011:39-43) dikatakan bahwa bahan ajar tidak sama dengan sumber belajar, sebab, bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk, menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. kemudian bahan ajar menurut cara kerjanya dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar computer. Kemudian bahwa bahan ajar di tinjau dari pengertian bahan ajar (*instructional materials*)

yang secara garis besar adalah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Sementara Iskandarwassid (2013:171) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik harus benar-benar merasakan manfaat bahan ajar atau materi setelah ia memelajarinya.

Di samping itu sejumlah peranan bahan ajar yang di kemukakan Iskandarwassid (2013:172) yaitu; (1) mencerminkan suatu sudut pandang yang tajam dan inovatif mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan ajar yang disajikan. (2) menyajikan suatu sumber pokok masalah yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik, (3) menyediakan suatu sumber yang tersusun rapih dan bertahap, (4) menyajikan metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi peserta didik, (5) menyajikan penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis, (6) menyajikan bahan evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.

Berdasarkan pengertian diatas dapat dinyatakan bahwa, bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dampak positif bahan ajar adalah guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari

segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang.

Kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtun dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2. Bahan Ajar Interaktif

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran. Dengan adanya teknologi pembelajaran di dalam ruang lingkup pendidikan, hal ini membuat pembelajaran semakin mudah untuk dimengerti. Teknologi itu pun menawarkan berbagai macam cara untuk membantu memecahkan masalah dalam proses belajar-mengajar.

Smaldino,dkk., (2011:5) bahwa teknologi memainkan peranan penting dalam pendidikan siswa yang memiliki kekhususan. Teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa member kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka, terlepas dari kemampuan bawaan mereka itu.

Prastowo (2011:327) mengatakan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar, salah satunya adalah CD interaktif bahan ajar ini memiliki beragam bentuk variasi ,

ada yang berbentuk permainan soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar, ini tentu merupakan sisi positif dari teknologi informasi bagi dunia pendidikan.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata “ interaktif “ mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antara hubungan atau saling aktif. Dengan demikian bahan ajar interaktif dapat dimaknai di desain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Jadi, bahan ajar ini tidak seperti bahan ajar cetak atau modul yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunaannya. Dalam bahan ajar intraktif ini, pengguna terlibat interaktif dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Guidelines For Bibliographic Description of interaktif Multimedia dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar (2004) dalam Prastowo (2011:329) mengatakan bahwa bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.

3. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar Ineraktif

Untuk tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang diungkapkan oleh Prastowo (2011:26-27) yang melingkupi, yaitu;

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta
- c. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran; dan

d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik

4. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar Interaktif

Prastowo (2011:27-28) Adapun manfaat atau kegunaan pembuatan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik

a. Kegunaan bagi pendidik

Setidaknya ada tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, diantaranya ;

- 1) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 2) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat
- 3) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.

b. Kegunaan bagi peserta didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik, maka paling tidak ada tiga kegunaan bahan ajar bagi peserta didik, di antaranya sebagai berikut ;

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 2) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik, dan
- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

5. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Telah kita ketahui bersama bahwa bahan ajar tidak sama dengan sumber belajar. Sebab bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk. Namun demikian, para ahli telah membuat beberapa kategori untuk macam-macam bahan ajar tersebut. Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi tersebut adalah berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya, sebagaimana akan diuraikan dalam penjelasan sebagai berikut.

a. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Menurut Prastowo (2011:39-43), bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu, bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, bahan ajar interaktif.

- 1) Bahan ajar cetak (printed) yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau kelompok orang.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergeser secara sekuensial.
- 4) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk

mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi.

b. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yakni bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, bahan computer

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamatinya) bahan ajar tersebut, contoh foto, diagram dan lain-lainnya.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan/atau dipelajarinya peserta didik, contohnya slide, film strips, overhead transparancies, dan proyeksi computer.
- 3) Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkamkan dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya kita mesti memerlukan alat pemain(player) media rekam tersebut, seperti tape compo, CD plyer, VCD player, multimedia player dan lain lain. Contoh bahan ajar ini adalah kaset, CD, flash disk, dan lain lain.
- 4) Bahan ajar video yakni bahan ajar yang memerlukan pemutar yang biasanya berbentuk video, tepe player, VCD player, DVD player, dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar

audio, maka bahan ajar ini juga memerlukan media rekam. Hanya saja dalam tampilan, dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara secara bersamaan, contohnya, video, film, dan sebagainya.

- 5) Bahan ajar (media) computer yakni berbagai jenis bahan ajar mencetak yang membutuhkan computer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya computer mediated instruction dan computer based multimedia atau hypermedia.

c. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Bahan ajar menurut sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam, sebagaimana disebutkan sebagai berikut,

- 1) Bahan ajar berbasis cetak, misalnya buku, panduan belajar siswa
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya audio cassette, slide, dan lain-lain.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya telepon, hand phone, dan sebagainya.

6. Fungsi Bahan Ajar

Prastowo (2011:24-26) mengatakan ada dua klasifikasi utama fungsi bahan ajar;

a. **Fungsi bahan ajar menurut pihak memanfaatkan bahan ajar.**

Dalam yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.

1) Fungsi bagi pendidik, antara lain ;

- a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar
- b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator
- c) Meningkatkan proses pembelajarn menjadi lebih efektif dan interaktif
- d) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik, serta
- e) Sebagai evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

2) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, anatar lain ;

- a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain
- b) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki
- c) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing
- d) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri
- e) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri; dan

- f) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

b. Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan

Berdasarkan strategi pembelajaran fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu fungsi dalam pembelajaran klasikal, fungsi pembelajaran individual, dan fungsi dalam pembelajaran kelompok.

1. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain :
 - a) Sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawasan dan pengendalian proses pembelajaran dalam hal ini, peserta didik bersifat pasif dan belajar sesuai kecepatan pendidik dalam mengajar, dan
 - b) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
2. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual antara lain :
 - a) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran
 - b) Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi peserta didik dalam memperoleh informasi, serta
 - c) Sebagai penunjang media pembelajaran individu lainnya.
3. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok anatara lain :
 - a) Sebagai bahan yang integrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar

kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran sendiri, dan

- b) Sebagai bahan pendukung bahan ajar utama, dan apabila dirancang sedemikian rupa, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

7. Langkah – Langkah Pokok Pembuatan Bahan Ajar

Salah satu kendala utama yang membuat para pendidik jarang membuat dan mengembangkan bahan ajar sendiri, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, di antaranya lebih disebabkan oleh tidak dikuasainya cara pembuatan dan pengembangan bahan ajar. Hal ini dikarenakan petunjuk atau panduan pembuatan bahan ajar yang ada selama ini terkadang sulit dipahami dan susah untuk dipraktikkan. Maka dari itu jika para pendidik jarang yang mampu mengembangkan bahan ajar sendiri.

Untuk mengubah dan memperbaiki kondisi itu, maka ada beberapa langkah-langkah pembuatan dan pengembangan bahan ajar , langkah – langkah utama ini terdiri atas tiga tahap penting yang meliputi;

a. Melakukan Analisis Kebutuhan Bahan ajar

Melakukan analisis ini adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar . di sini ada tiga tahapan yaitu;

1) Menganalisis kurikulum

- a) Standar kompetensi, yakni kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan semester

- b) Kompetensi dasar, yakni sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi.
- c) Indikator ketercapaian hasil belajar, adalah rumusan kompetensi yang spesifik, yang dapat dijadikan antara kriteria penilaian dalam menentukan kompeten tidaknya seseorang.
- d) Materi pokok, yakni sejumlah informasi utama, pengetahuan, ketrampilan, atau nilai yang disusun sedemikian rupa oleh pendidik agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.
- e) Pengalaman belajar adalah suatu aktivitas yang didesain oleh pendidik supaya dilakukan oleh para peserta didik agar mereka menguasai kompetensi yang telah ditentukan melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan.

Berdasarkan analisis kurikulum ini, maka kita dapat mengetahui jumlah bahan ajar yang harus dibuat dan disiapkan dalam satu semester tertentu. Selain, itu kita juga bisa mengetahui dan mengidentifikasi jenis bahan ajar yang relevan dan cocok untuk digunakan.

2) Menganalisis Sumber belajar

Adapun kriteria analisis terhadap sumber belajar dilakukan berdasarkan ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Caranya adalah dengan menginvestigasi ketersediaan sumber belajar yang dikaitkan dengan kebutuhan.

3) Memilih dan Menentukan Bahan Ajar

Bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu siswa dalam pembelajaran, maka langkah yang harus kita lakukan antara lain menentukan dan membuah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan kompetensi dasar yang akan diraih oleh peserta didik.

Dalam pemilihan dan menentukan bahan ajar ada tiga prinsip yang kita jadikan pedoman diantaranya; Prinsip relevansi, Prinsip konsistensi, dan Prinsip kecukupan.

Dalam proses pemilihan bahan ajar, selain ketiga prinsip tersebut, ada beberapa langkah-langkah pemilihan bahan ajar yang juga perlu kita pahami dan jadikan sebagai pegangan, diantaranya adalah sebagai berikut, 1) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar aspek kognitif, psikomotorik, atau afektif.,2) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar, apakah termasuk aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, atau prosedur) afektif, atau motorik. 3) memilih bahan ajar yang sesuai atau relvan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi.

Prastowo (2011:49-58)

8. Definisi Multimedia

Rusman, (2011:296-297) mengatakan Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofstteter, (2001) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat

dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi.

Arsyad (2015:162) mengatakan meskipun definisi multimedia belum jelas, secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggunaan ini suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan, pesan, atau isi pelajaran.

Daryanto (2013:51) mengatakan bahwa multimedia terbagi menjadi dua katagori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interakti. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat control apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contoh TV dan film. Sementara multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

a. Bentuk Multimedia menurut Sanjaya (2012:224-226) dikatakan

- 1) Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau pemakai multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan tahap demi tahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan. Bentuk multimedia yang bersifat linier memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut

- a) Lebih mudah dalam pengembangan. hal ini disebabkan multimedia yang bersifat lineir bentuknya lebih sederhana yang tidak banyak menggunakan fungsi control.
- b) Multimedia ini karena bentuknya lebih sederhana, maka pemakaiannya pun lebih sederhana pula. Siswa tidak dihadapkan pada berbagai frame dan menu pilihan.
- c) Multimedia linier terdiri atas bagian-bagian atau unit-unit terkecil bahan pelajaran, dengan demikian lebih mudah dalam control penguasaan materi oleh siswa
- d) Bentuk umpan balik dapat dilakukan dengan segera, sehingga dengan segera pula siswa dapat memperbaikinya apabila diperlukan.

Disamping kelebihan tersebut di atas, bentuk linier ini pun memiliki keterbatasan diantaranya sebagai berikut :

- a) Hal lebih diutamakan dalam multimedia ini adalah penguasaan materi pelajaran, dengan demikian persoalan proses belajar kurang mendapat perhatian.
- b) Wawasan siswa sesuai dengan topik pembelajaran akan terbatas pada materi yang disajikan dalam multimedia ini.
- c) Kecendrungan adanya anggapan pembentukan tingkah laku terjadi secara mekanis seperti yang diasumsikan oleh aliran belajar behavioristik sangat kental.

2) Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak liner, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.

Beberapa keuntungan penggunaan multimedia interaktif diantaranya:

- a) Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan
- b) Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukainya.
- c) Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif ini lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
- d) Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

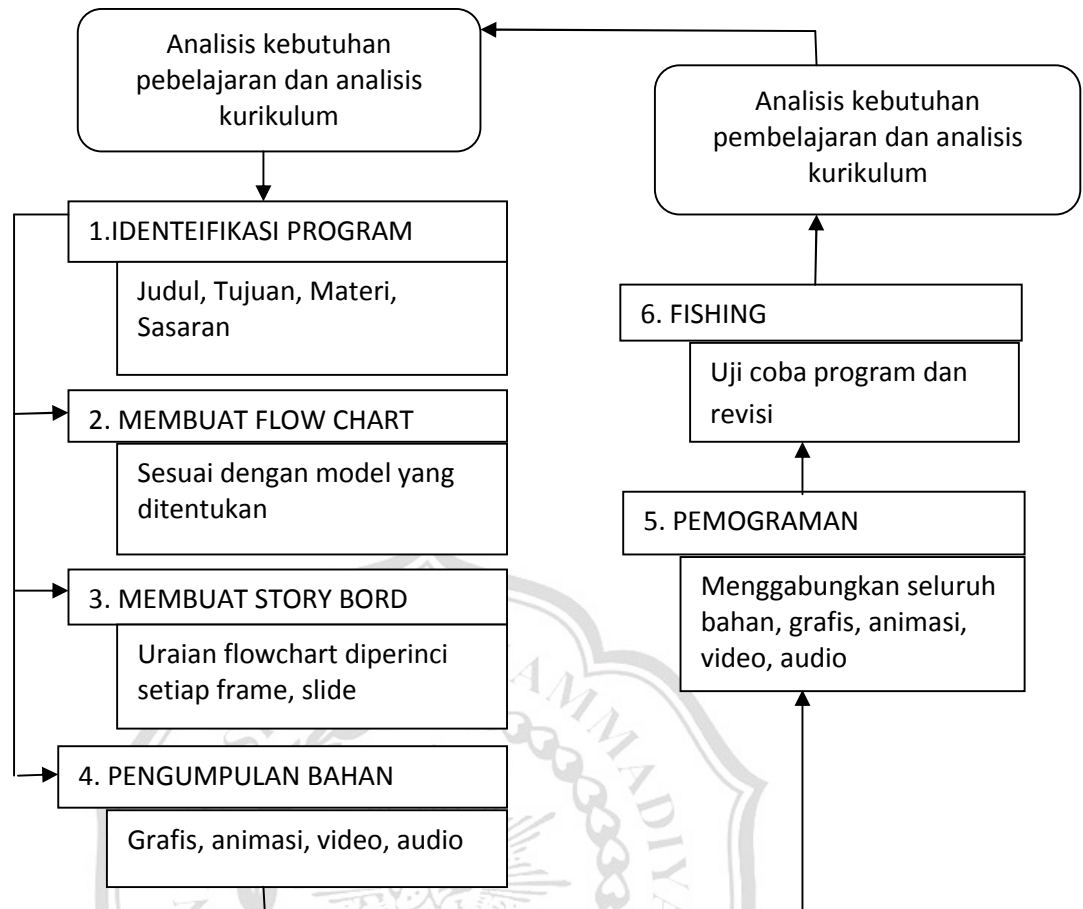
Dengan demikian media pengajaran dengan berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu juga harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh bahan ajar yang terkandung dalamnya dapat terserap dengan baik. Bahan ajar yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Daryanto (2016:70) manfaat multimedia apabila pembelajaran dipilih dan dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah jam waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa

dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sudjana dan Rivai (2002:2) dalam Rusman (2011:62) dikemukakan bahwa, dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan media adalah berkaitan dengan analisis manfaat dari penggunaan media.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c) Bahan belajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas, lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Secara terperinci pengembangan pembelajaran multimedia dapat dilihat pada gambar berikut ini, Darmawan (2011:60).



Gambar 2.1 pengembangan pembelajaran multimedia

Bahan ajara interaktif berbasis multimedia tersebut harus mudah peng-install-annya pada computer, serta tidak memerlukan CD dalam menjalankannya. Karena dengan kemudahan tersebut membuat pengguna merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas.

9. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran

Peranan multimedia dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan

teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan. Berkembangnya ilmu dan teknologi, membawa perubahan pula pada *learning material* atau bahan belajar, (Deni Darmawan, 2011:54)

Tidak dapat dipungkiri, menciptakan kegaitan belajar mengajar (KBM) yang menarik di kelas masih menjadi masalah bagi hampir sebagian besar guru . Berbagai upaya dalam rangka menjawab permasalahan ini telah dirumuskan oleh berbagai pihak tidak terkecuali guru yang mengajar di kelas. Daya tarik perkembangan teknologi serta gaya siswa masa kini yang ‘cuex dan santai’ seolah-olah terlalu kuat untuk diimbangi oleh guru, sehingga menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di kelas menjadi hal yang sulit dilakukan. Berdasarkan pengalaman saya selama mengajar, mendapatkan kesan menarik untuk mengikuti KBM oleh siswa adalah langkah awal yang penting dan menentukan bagi pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

10. Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ridwan, (2013:264) mengatakan Pengajaran bahasa ditandai oleh adanya proses belajar bahasa (*learning language*), belajar tentang bahasa (

learning about language) dan belajar melalui bahasa (*learning through language*).

Pengajaran bahasa dengan menggunakan media komputer dianggap sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Penggunaan media komputer dalam pengajaran bahasa mampu memberikan pengaruh terhadap pengajaran guru dan penguasaan kemahiran bahasa siswa. Persoalannya ialah sejauh manakah guru bahasa Indonesia mampu melaksanakan pengajaran menggunakan media komputer dengan hambatan yang dihadapi.

11. Manfaat Multimedia

Manfaat multimedia memang sangat penting di zaman yang serba modern ini, beberapa manfaat dari multimedia dalam dunia pendidikan, di bidang pendidikan multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Daryanto (2016:70) mengatakan bahwa manfaat multimedia pembelajaran, yaitu :

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan lain – lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan langsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan lain lain
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.

- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung, berapi, harimau, racun, dan lain lain
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa

12. Program Aplikasi Berbasis *Macromedia Flash*

a. *Macromedia Flash*

Macromedia flash adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spsesifik. Untuk itu *flash* dilengkapi *tool-tool* untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *movie*. Langkah terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki.

Sementara dalam buku *macromedia flash MX 2004* bahwa *macromedia flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Diantara program-program animasi yang ada, *macromedia flash* merupakan program yang fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, company profile, presentasi, maviie dan tampilan animasi lainnya.

Madcoms (2004:1) Keunggulan dari program *macromedia flash* dibanding program lain yang sejenis , antara lain :

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie
- 3) Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan
- 5) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke beberapa tipe, di antaranya adalah, swf, .html, .gif, .Jpg, .png, .exe, .mov.

b. Kelebihan macromedia flash

Menurut denis dalam situsnya (<http://denissopyan2004.blogspot.com>.)

Macromedia Flash memiliki sejumlah kelebihan beberapa kelebihan Flash antara lain :

- 1) Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna
- 2) Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar bitmap seperti bmp, jpg dan gif yang gambarnya pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik

- 3) Waktu *loading* (kecepatan gambar dan animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated gif* dan *java Applet*
- 4) Mampu membuat *website* interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan obyek., memasukkan informasi ke *form*.
- 5) Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.
- 6) Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- 7) Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
- 8) Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi *server* (*server side scripting*) seperti CGI, ASP dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data *web*.
- 9) Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut diatas, dapat juga *Macromedia Flash* dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *web banner*, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain

c. Istilah – istilah dalam program flash

1. **Properties** : suatu cabang perintah dari suatu perintah yang
2. **Animasi** : lain
sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur
3. **Actions Script** : sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup
suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame
atau objek sehingga frame atau objek tersebut
: akan menjadi interaktif
4. **Movie Clip** : suatu animasi yang dapat digabungkan dengan
: animasi atas objek yang lain
5. **Frame** : suatu bagian dari layar yang digunakan untuk
: mengatur pembuatan animasi
6. **Scene** : scene bila di program powerpoint sering disebut
slide adalah layar yang digunakan untuk
: menyusun objek-objek baik berupa teks maupun
gambar
7. **Time Line** : bagian lembar kerja yang digunakan untuk
8. **Masking** : manampung layer
suatu perintah yang digunakan untuk
: menghilangkan isi suatu layer, dan isi layer
tersebut akan tampak saat movie dijalankan
9. **Layer** : sebuah nama tempat yang digunakan untuk
menampung satu gerakan objek sehingga jika

- 10. keyframe : ingin membuat gerakan lebih dari satu objek, sebaiknya diletakkan pada layer tersendiri
- suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animas

d. Area Kerja Macromedia Flash

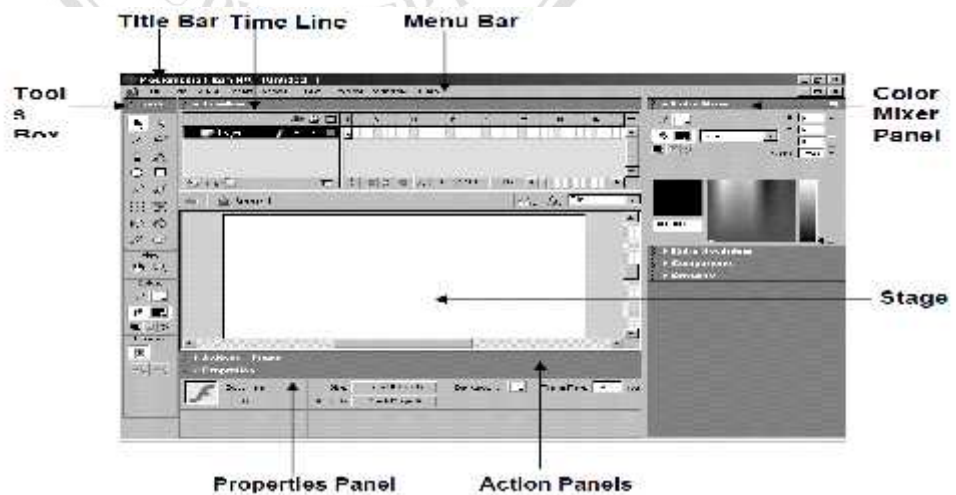
Macromedia Flash MX mempunyai area kerja yang terdiri dari sembilan bagian pokok yaitu:

1) Menu

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Macromedia Flash 8*. Terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*

2) Stage

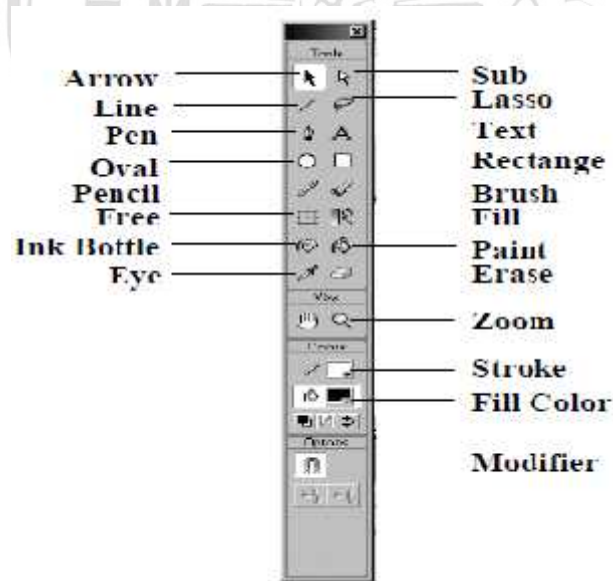
Stage adalah layer (*document* dalam *word*) yang dipergunakan sebagai tempat meletakkan objek-objek dalam Flash



Gambar 2.2 Stage

3) *Toolbox*

Toolbox berisi alat bantu/kerja yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi, memberi warna yang terdapat dalam *stage* dan *timeline*. Juga dapat dipergunakan untuk menghapus, memperbesar/memperkecil maupun memilih objek. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah: *Toolbox* berisi alat bantu/kerja yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi, memberi warna yang terdapat dalam *stage* dan *timeline*. Juga dapat dipergunakan untuk menghapus, memperbesar/memperkecil maupun memilih objek. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah:



Gambar 2.3 Panel *Toolbox*

Arrow tool : memilih dan memindahkan objek.

Subselect tool : memilih titik-titik pada suatu objek atau

Line tool Lasso : garis

tool : membuat garis

memilih sebagian dari objek atau bagian

Pen tool : tertentu dari obyek.

Text tool : menggambar garis-garis lurus maupun

Oval tool : garis kurva

Rectangle tool : menulis teks

Pencil tool : membuat lingkaran

membuat persegi maupun persegi panjang.

Brush tool : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa

Fill Transform tool : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu objek

: mengatur ukuran, tengah, arah dari warna

Free Transform tool gradasi atau bidang suatu objek

mengubah dan memodifikasi bentuk dari

: objek yang dibuat dapat berupa

Ink Bottle tool memperbesar, memperkecil ukuran objek.

: menambah, memberi dan mengubah warna

Paint bucket tool pada garis dipinggir suatu objek (*Stroke*).

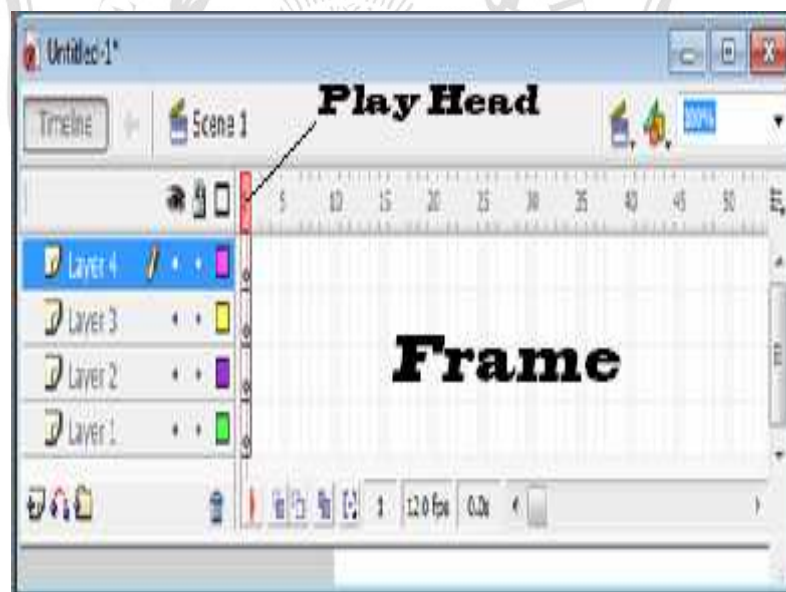
: menambah, memberi, mengubah warna

Eyedropper tool pada bidang objek yang dibuat mengidentifikasi warna atau garis

Eraser tool dalam suatu objek menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek

4) *Timeline*

timeline merupakan tempat dimana animasi objek dijalankan. *Timeline* berisi *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek (menentukan kapan dimunculkan atau dihilangkan) yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat animasinya.



Gambar 2.4 Panel Timeline

Bagian-bagian utama dari *timeline* adalah sebagai berikut:

a) *Frame*.

Frame merupakan bagian-bagian dari *movie* yang akan dijalankan secara bergantian. *Frame* juga sering digunakan sebagai pengontrol jalannya animasi.

b) *Layer*. *Layer* merupakan bagian-bagian yang berfungsi sebagai pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya.

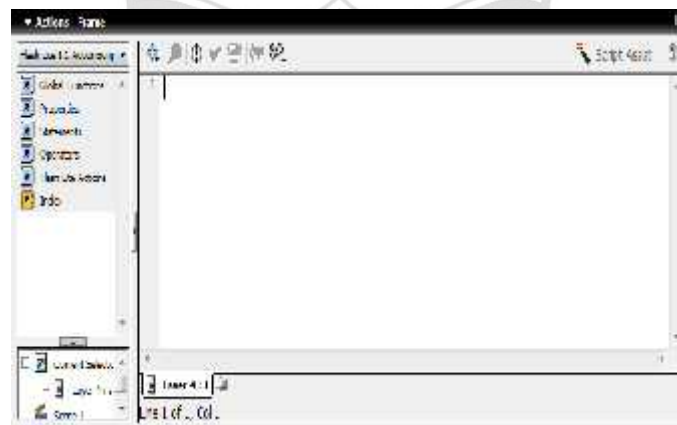
Urutan posisi *layer* menentukan tampilan masing-masing *layer* tersebut yang akan dijalankan secara bersamaan.

c) *Play head*

Play head berguna untuk menunjuk posisi *frame* yang sedang berlangsung animasinya.

5) **Action**

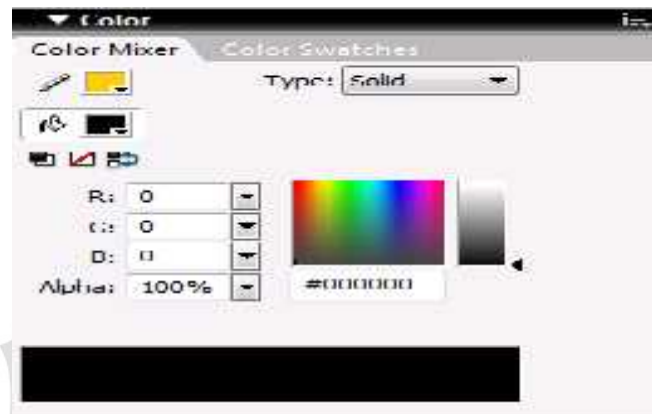
Action berfungsi untuk memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek. Bahasa yang dipakai pada *action* ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*. Berikut ini adalah *action* pada *Macromedia Flash*



Gambar 2.5 Action

6) *Color*

Color adalah suatu panel yang berfungsi untuk mengatur pewarnaan suatu objek secara mendetail. Ada dua subpanel, yaitu: *color mixer* dan *color swatches*. Dalam *color mixer* terdapat tiga jenis penggunaan warna, yaitu: *solid*, *linear*, *radial*. Ketiga jenis warna itu dapat diubah-ubah sesuai keinginan.



Gambar 2.6 Panel Color

7) *Properties Inspector*

Properties Inspector ini terdapat tiga bagian yaitu: *Properties*, *Filters*, dan *Parameters*. Panel-panel ini berguna untuk mengatur ukuran *background*, kecepatan animasi dan lain-lain.



Gambar 2.7 Panel *Properties Inspector*

8) **Library.**

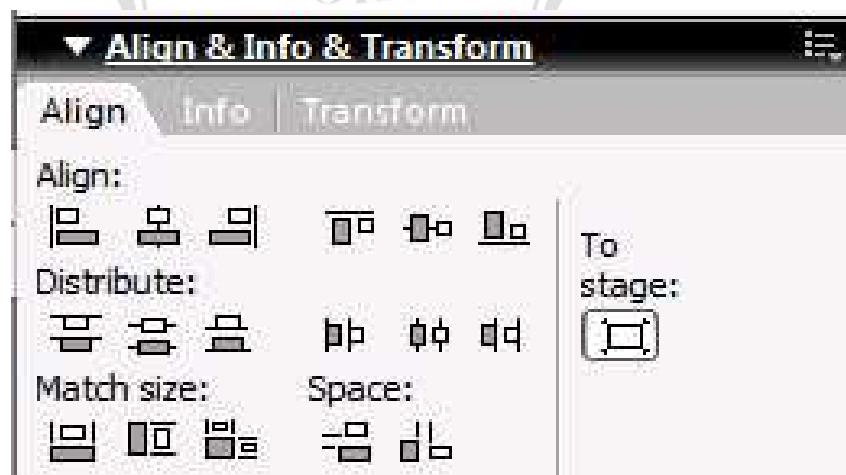
Library berfungsi sebagai tempat penyimpanan suatu objek yang telah dibuat di dalam *stage*, objek itu dapat berupa gambar, tombol, *movie clip*, dan suara. *Library* ini juga dapat meng-*import* objek dari luar *stage*.



Gambar 2.8 Panel Library

9) **Align, Info dan Transform**

Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam *stage*, contohnya, jika ingin objek diletakan ditengah, dipinggir dan lain-lain Dengan menggunakan *transform*, objek dapat diputar sesuai keinginan kita.



Gambar 2.9 Panel Align, Info dan Transform

13. Konsep Pengembangan Bahan Ajar Interaktif

a. Pengembangan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Pendekatan ini bertujuan agar siswa mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Dalam pembelajaran bahasa yang berbasiskan teks, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekedar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang berfungsi untuk menjadi aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial dan akademis. Teks harus dipandang sebagai satuan bahasa yang bermakna secara kontekstual.

Prinsip pembelajaran bahasa berbasis teks: bahasa dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata-kata atau kaidah-kaidah kebahasaan, penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena dalam bentuk bahasa yang digunakan itu tercermin ide, sikap, nilai, dan ideology penggunaannya, dan bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia.

Setiap teks memiliki struktur yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Dalam setiap teks tersebut terdapat struktur berpikir yang harus dipahami agar fungsi masing-masing teks tersebut dapat tercapai.

Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan mengadung makna bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis

teks, jenis teks yang digunakan dalam pembelajaran dapat berisi berbagai pengetahuan, seperti biologi, kimia, ekonomi, dan politik.

Peran bahasa Indonesia sebagai ilmu pengetahuan akan teruang berkembang seiring dengan perkembangan bahasa Indonesia itu sendiri. Di lain pihak, pengutan fungsi bahasa Indonesia sebagai kunci menguasai ilmu pengetahuan akan memperkokoh posisi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan lain. Jika kemampuan berbahasa Indonesia siswa memadai, akan diperoleh penguasaan ilmu pengetahuan yang mumpuni.

Kurikulum 2013 yang dirancang baik dalam bentuk dokumen, proses, maupun penilaian didasarkan pada pencapaian tujuan, konten dan bahan pelajaran serta penyelenggaraan pembelajaran yang didasarkan pada standar kompetensi lulusan.

Konten pendidikan dalam SKL dikembangkan dalam bentuk kurikulum satuan pendidikan dan jenjang pendidikan sebagai suatu rencana tertulis (dokumen) dan kurikulum sebagai proses (implementasi). Dalam dimensi sebagai rencana tertulis, kurikulum harus mengembangkan SKL menjadi konten kurikulum yang berasal dari prestasi bangsa di masa lalu, kehidupan bangsa masa kini, dan kehidupan bangsa di masa mendatang.

Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. saefudin, (2008:89) mengatakan bahwa

kurikulum, dapat dikatakan sebagai salah bentuk inovasi kurikulum, kemunculan seiring dengan munculnya semangat reformasi pendidikan, diawali dengan munculnya kebijakan pemerintah dalam pemerintahan daerah otonomi atau dikenal otonomi daerah undang-undang nomor 22 tahun 1999.

Kurikulum ini menekankan tentang pemahaman tentang apa yang dialami peserta didik akan menjadi hasil belajar pada dirinya dan menjadi hasil kurikulum. Oleh karena itu proses pembelajaran harus memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi hasil belajar yang sama atau lebih tinggi dari yang dinyatakan dalam standar kompetensi lulusan.

B. Kerangka Berfikir

Bahan ajar berbasis multimedia Flash merupakan salah satu komponen pengajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media sebagai alat bantu dalam pengajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

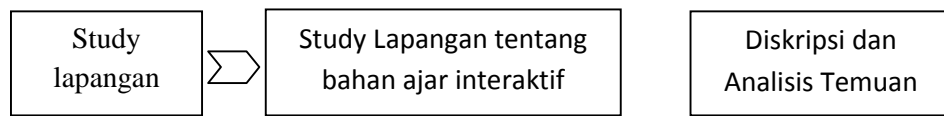
Jika media yang digunakan dalam pengajaran yang dapat mendukung efektifitas kegiatan belajar dengan baik yaitu penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks laporan hasil observasi, maka guru dan peserta didik dalam belajar sesuai dengan tujuan pengajaran

yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas peserta didik yang lebih baik termasuk dalam pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada Kd teks laporan hasil observasi.

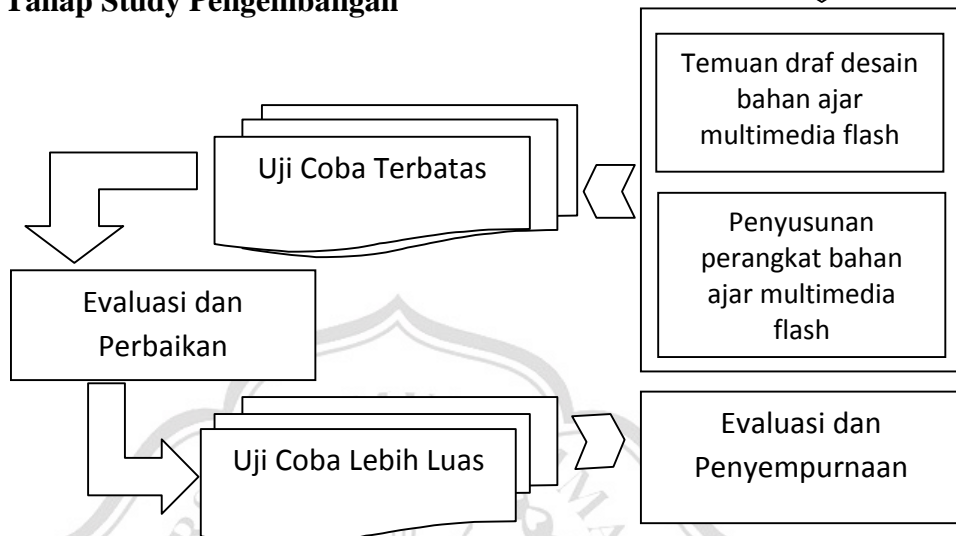
Pengembangan *bahan ajar berbasis multimedia flash* mempunyai manfaat antara lain, materi yang disajikan lebih menarik dan aplikatif. Selain itu, penyusunannya harus memenuhi beberapa standar mutu penilaian yang berfungsi sebagai patokan untuk mengetahui bahwa kualitas *bahan ajar berbasis multimedia flash* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pengajaran maupun sebagai sumber belajar mandiri peserta didik. Program *macromedia flash* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada KD teks laporan hasil observasi perlu dilakukan kaidah- kaidah penelitian seperti pengembangan, memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Untuk dapat memenuhi kaidah sebagai bahan ajar yang interaktif maka program ini dibuat dengan menggunakan *software computer* dan dijalankan dengan bantuan *computer*.

Untuk menilai kelayakan, serta respon bahan ajar interaktif berbasis multimedia menggunakan program *macromedia flash*, untuk memenuhi standar maka dilakukan beberapa langkah – langkah atau tahapan yaitu: Menurut Sugiono (2016 : 434)

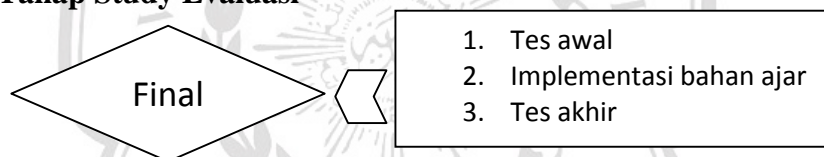
1. Tahap Study Pendahuluan



2. Tahap Study Pengembangan



3. Tahap Study Evaluasi



Gambar 2.10 Tahapan Penelitian dan pengembangan

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Produk bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash yang disusun oleh peneliti layak memenuhi standar dan kreteria untuk digunaka pada materi teks laporan hasil observasi.
2. Ada hubungan yang positif dan signifikan jika bahan ajar yang digunakan dalam pengajaran dapat mendukung keefektifin kegiatan belajar dengan baik yaitu penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kd teks laporan hasil observasi, maka guru dan peserta didik dalam belajar

sesuai dengan tujuan pengajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas peserta didik yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

