

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATERIYADNYA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
HINDU KELAS VI SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN
2012/2013 DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2
SERIRIT KECAMATAN SERIRIT
KABUPATEN BULELENG**

Desak Putu Arini¹, Ketut Pudjawan², I Kadek Suartama³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: desakarini@gmail.com¹, ketutpudjawan@gmail.com², deksua@gmail.com³

Abstrak

Masalah yang ditemukan di SDN 2 Seririt yakni masih rendahnya hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VI dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Proses rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama hindu, (2) Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan agama hindu dilihat dari aspek isi mata pelajaran, media dan desain pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model Pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang dikembangkan oleh Luther. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk pengembangan ini adalah kuisisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan proses rancang bangun multimedia pembelajaran terdiri dari 5 tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Kualitas hasil pengembangan menunjukkan bahwa ditinjau dari ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94%, ditinjau dari ahli desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 82%, ditinjau dari ahli media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 86%, ditinjau dari uji coba perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94,6%, ditinjau dari uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,16%, dan ditinjau dari uji coba lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93%.

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran, agama hindu

Abstract

The problems was found in SDN 2 Seririt which is still low yields and the lack of use of media in teaching. This study aims to determine (1)The design of interactive learning multimedia which developed on hindums religious education subjects, (2)The quality of the development result of multimedia instructional which developed in Hindums religious education subjects viewed from the aspect of the course content, media and design learning.This research is a development research. The development models used is models of learning product computer assisted by Luther. Data collection methods used to determine the quality of the product development is the questionnaire / poll. Analysis of the data used is descriptive analysis of qualitative and quantitative descriptive analysis. The results ofthis study indicatemultimedialearningdesignprocessconsistsoffivestages:concept, design, data collection, assembly, and testing. qualitypengebanganshowthat in termsthe subject's expert including the best criteria with the percentage of achievement rate of 94%, be reviewed from the expert of learning's design that including the best criteria with percentage of achievement rate of 82%, reviewed from the expert of media of learning the best criteria with achievement rate of 86%, reviewed from the trial as individual including the best criteria with the percentage of achievement rate of 94,6%, reviewed from the trial as small group including the best criteria with the percentage of achievement rate of 93,16% and reviewed from the trial from the location of this research including the best criteria with the percentage of achievement rate of 93%.

Keyword : development, learning multimedia, hindusm

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih dan sesuai dengan yang diharapkan.Pendidikan akan merangsang tumbuhnya kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan alam, masyarakat, teknologi serta kehidupan yang semakin kompleks. Indonesia dipenghujung akhir abad ke-20, dilihat dari jumlah penduduknya yang telah menjadi negara terbesar kelima di dunia. Jumlah penduduk yang besar ini sebenarnya merupakan potensi pembangunan apabila diimbangi dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Pembangunan nasional membutuhkan SDM yang berkualitas yang memiliki sikap dan tekad kemandirian. Kualitas SDM dapat ditingkatkan dengan pendidikan. Beberapa tolak ukur kualitas SDM ini antara lain adalah semangat, motivasi dan kemampuan mengoperasikan dan mengaplikasikan teknologi.Tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam kurikulum diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan hal ini akan berimplikasi pada peningkatan SDM. Pemerintah juga merencanakan wajib belajar sembilan

tahun yaitu Sekolah Dasar enam tahun ditambah dengan Sekolah Menengah pertama tiga tahun agar masyarakat melek pendidikan. Dan semua itu tidak lepas dari peran guru yang disebut sebagai pahlawan tanpa tanda jasa.Pendidik guru memiliki peran yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Guru yang baik adalah guru yang mampu mentransfer ilmu pengetahuannya kepada siswa. Tetapi dalam kenyataanya hal itu sangat tidak mudah bagi guru. Apalagi siswa yang dihadapi adalah siswa Sekolah Dasar (SD) yang pemikirannya masih peralihan dari gaya berfikir yang konkrit ke gaya berfikir yang abstrak. Misalnya dalam menyampaikan materi yang sukar di pahami oleh siswa seperti materi yang memerlukan konsentrasi dan daya ingat yang tinggi (khususnya Ilmu Pendidikan Sosial). Sedangkan kita ketahui bahwa setiap siswa memiliki karakteristik berbeda terutama dalam hal cara menyerap pelajaran, oleh karena itu diperlukan metode, model, trik, alat bantu dan media pembelajaran agar siswa mampu menerima dan memahami apa yang disampaikan guru.Membahas pembelajaran Agama hindu dimana pelajaran pendidikanAgama hindu memiliki peran yang amat penting dalam

kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya untuk mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari bahwa peran agama amat penting bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, Satuan pendidikan nonformal penyelenggara pendidikan kesetaraan maupun masyarakat.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Penerapan pembelajaran Agama hindu di lakukan dan dilaksanakan secara efisien atau sesuai dengan kebutuhan waktu dan siswa itu sendiri yaitu satu kali pertemuan minimal 2 jam dan maksimal 4 jam dalam pembelajaran Agama hindu.

Dalam proses pembelajaran suatu hal yang sangat penting ialah ketercapainnya tujuan dan peningkatan dalam hasil belajar pada siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut, ada beberapa hal yang harus diperhatikan bagi seorang guru sebelum dia memulai proses pembelajaran, diantaranya yaitu ; materi, guru itu sendiri, dan media. Langkah awal yang harus dilakukan sebelum memulai pembelajaran ialah, menentukan dan menetapkan materi apa yang akan dipelajari, yang mana materi tersebut di ambil berdasarkan kurikulum yang dipakai dalam mencapai tujuan pembelajaran tadi. Materi yang di ambil hendaknya berdasarkan kemampuan

siswa itu sendiri, sehingga siswa mudah memperoleh dan menyerap materi yang di ajarkan guru. Setelah materi di tetapkan, tentu hal keduanya yaitu guru itu sendiri. Bagaimana guru bisa menyampaikan materi yang di tetapkan tadi, kepada siswa secara baik dan mudah di pahami oleh siswa. Guru harus bisa menyiapkan strategi sebelum memulai proses pembelajaran. Agar strategi yang di persiapkan guru tadi mengenai sasaran atau benar-benar di peroleh oleh siswa secara maksimal, maka di sini media pembelajaran sangat lah penting, guna membantu siswa dalam memahami materi yang di pelajari secara mudah dan efektif. Selain itu Guru juga harus bisa menyediakan media apa yang layak di gunakan atau yang sesuai di gunakan pada materi yang telah di pilihnya atau yang di ajarkannya. Setelah itu barulah proses pembelajaran dimulai dengan memanfaatkan bekal yang telah ada pada diri guru.

Sistem pembelajaran selama ini cenderung monoton dan tidak bervariasi serta kurangnya upaya dari guru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran Agama. Guru hanya sebatas menguasai konsep materi saja, guru tidak menguasai srategi pembelajarannya juga. Dominannya penggunaan metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan media dalam menjelaskan materi yang kompleks dapat mempersulit siswa untuk memahami pembelajaran yang berlangsung. Kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran akan berdampak timbulnya kebosanan belajar dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Fenomena ini terjadi di Sekolah Dasar Negeri 2 Seririt. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu seorang Guru di SD N 2 Seririt tersebut, yaitu Putu Mertaya S.Pd seorang guru mata pelajaran Agama, mengatakan bahwa nilai mata pelajaran Agama di kelas VI cukup rendah hal tersebut terbukti nilai ulangan harian siswa skor yang di peroleh sebagian besar belum mencapai atau memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi : rendahnya minat siswa

dalam mengikuti pelajaran, siswa cepat merasa bosan belajar dalam sebuah ruangan, sulitnya mencari contoh-contoh konkret dan tidak adanya media yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran terutama yang berbasis teknologi informasi. Terbatasnya media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi dikatakan karena berbagai faktor, yaitu rendahnya kemampuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran dan tanpa adanya biaya atau anggaran untuk memproduksi sebuah media. Kemudian bagi sarana dan prasarana yang ada disekolah sangat mendukung hanya saja masih banyak guru yang tidak bisa memanfaatkan sarana yang sudah ada.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan yaitu media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) menyatakan, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Di samping

dengan bantuan media tersebut, minat belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung prestasi belajar yang diperoleh lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa komputer. Komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Intruccion-CAI*, atau *Computer Assisted Learning-CAL*). Dilihat dari situasi belajar, komputer digunakan untuk menyajikan isi pelajaran seperti pembelajaran interaktif dengan bantuan *macromedia authoware 7.0*. Dalam hal ini salah satu jurusan yang ada di Universitas Pendidikan Ganesha yang khusus memberikan suatu pemahaman tentang perekayasa (tenaga ahli yang mampu merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola) pembelajaran yaitu Jurusan Teknologi Pendidikan, dengan visi terwujudnya Jurusan Teknologi Pendidikan yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menghasilkan perekayasa pembelajaran dan guru dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang cerdas dan kompetitif (Pedoman Studi FIP Undiksha tahun 2006:56).

Untuk itu, perlu adanya pengembangan media yang sederhana seperti dengan menggunakan media *Macromedia Authorware 7.0* yang bisa membantu kesulitan belajar peserta didik dan juga bisa lebih memudahkan guru dalam mengajar dari kejenuhan di kelas serta peserta didik menjadi termotivasi kembali untuk mengikuti pelajarannya. Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini di coba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang berbantuan *Software Macromedia Authorware 7.0*

yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc) yang berjudul pengembangan multimedia Pembelajaran Materi Yadnya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Negeri 2 Seririt Kecamatan Seririt kabupaten Buleleng.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahap-tahap model Luther (1993) yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu menentukan konsep/*concept*. Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan multimedia pembelajaran adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu mendesain produk/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini antara lain *Authorware 7.0*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan materi/*collecting materials*. Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio. Materi bersumber dari buku sekolah mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang

sudah ada dan memanfaatkan *download* dari internet, sedangkan pengumpulan gambar, dan animasi diperoleh melalui internet dan pengambilan langsung di lapangan.

Tahap keempat yaitu perakitan/*assembly*. Tahap perakitan merupakan tahap memproduksi program yaitu mengubah naskah menjadi multimedia pembelajaran. Pengembangan media ini berarti mengubah seluruh naskah menjadi program yang berbentuk CD interaktif dan juga menggabungkan elemen-elemen multimedia. Menurut Sudarma dan Arya Oka (2008: 35) "komponen-komponen dalam multimedia dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu: teks, gambar, suara, animasi dan video".

Tahap kelima yaitu uji coba/*testing*. Uji coba media merupakan hal yang penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan ahli baik itu ahli media yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, ahli desain yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, dan ahli isi merupakan guru mata pelajaran pendidikan agama hindu kelas VI di SD Negeri 2 Siririt yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 3 siswa kelas VI di SD Negeri 2 Siririt, uji kelompok kecil dengan 12 siswa kelas VI di SD Negeri 2 Siririt dan uji coba lapangan dengan 31 siswa kelas VI di SD Negeri 2 Siririt. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis digunakan menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan merevisi produk.

Tahap keenam yaitu distribusi/*distribution*. Tahap ini adalah tahap mempublikasikan/penyebarluasan produk hasil pengembangan. Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Agama Hindu kelas VI dan subjek coba produk dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

Produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Analisis deskriptif kualitatif merupakan metode untuk menyelidiki obyek yang tidak dapat diukur dengan angka-angka. Analisis deskriptif kualitatif juga bisa diartikan sebagai riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata

pelajaran, ahli desain media pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa dari hasil uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan Analisis statistik deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan yang menyangkut pendugaan parameter, pengujian hipotesis. Metode kuantitatif berlandaskan pada anggapan-anggapan tertentu yang telah disusun terlebih dahulu.

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: = jumlah
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek
N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 4

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi
55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Direvisi

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna, 2010:101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun tentang pembuatan media yang akan dikembangkan. Pada tahap rancang bangun ini ada beberapa hal pokok antara lain (1) Model yang akan di gunakan untuk penelitian, (2) Tahap pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, (3) Tahap pembuatan media serta (4) Tahap evaluasi atau penilaian.

Pada tahap pertama model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia adalah model pengembangan produk *Computer Assisted Intruccion-CAI*, atau *Computer assisted Learning-CAL* (Pembelajaran Berbantuan Komputer), dikembangkan oleh Luther (dalam Sutopo, 2003:32). Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: a) *Concept*, pengembangan konsep dilakukan dengan mengidentifikasi mata pelajaran yakni Pendidikan Agama Hindu, merumuskan kompetensi dasar yang mengacu pada silabus yang diterapkan di SD Negeri 2 Seririt, analisis karakteristik siswa kelas VI di SD Negeri 2 Sirit, menetapkan indikator yang mengacu pada kompetensi dasar yang diterapkan di SD Negeri 2 Seririt b) *Design*, mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan software yang digunakan yakni menggunakan software *Macromedia Autoware 7.0*, (2) mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, c) *Collecting materials*, kegiatan berupa pengumpulan bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti : materi pokok (subtansi mata pelajaran), aspek pendukung seperti gambar, animasi, audio, sebagai ilustrasi d) *Assembly*, adalah menyusun produk multimedia interaktif dan menggabungkan materi pokok dengan aspek pendukung lainnya yang mengarah terhadap SK/KD yang sudah ditetapkan sehingga menjadi satu multimedia pembelajaran yang siap untuk dilanjutkan dengan tahap selanjutnya, yakni tahap uji coba produk. e) *Tes Drive*, untuk melihat sejauh mana produk multimedia interaktif pembelajaran yang

dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yakni: kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan, f) *Distribution*, adalah kegiatan berupa penyebarluasan produk pembelajaran kepada pemakai produk. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa di SD Negeri 2 Seririt

Pada tahap kedua digunakan untuk pembuatannaskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Kemudian pada tahap ketigatahap pembuatan media digunakan untuk menyusun materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame*, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, foto, animasi, dan musik, menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan slide presentasi yang menarik

Pada tahap keempat yaitu tahap evaluasi dan penilaian, Pada tahap ini media yang telah dikerjakan sebelumnya diuji cobakan kepada ahli media serta ahli desain terlebih dahulu sebelum melakukan tahap evaluasi dilapangan. Setelah tahap uji coba media kepada ahli media maupun desain barulah melakukan uji coba lapangan dan tahap evaluasi menggunakan validasi produk kepada para ahli dan subjek coba. Instrumen pengumpulan data adalah kuisisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan analisis deskriptif kualitatif untuk menjadi pedoman dalam merevisi produk. Tahapan pertamadimulai dengan tinjauan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah menerima penilaian serta melakukan revisi, media hasil tinjauan para ahli kemudian dibawa ke sekolah untuk diujicobakan kepada peserta didik secara perorangan, kelompok kecil, dan lapangan.

Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2012/2013

di SD Negeri 2 Siririt berdasarkan data angket validasi produk yang meliputi *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 4 maka dipergunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut dan hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut.

Hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru sebagai ahli isi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena (1) kejelasan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian tujuan dan materi, (3) Kejelasan penyajian materi, (4) Kesesuaian tayangan gambar, animasi, dan materi, (5) Kejelasan bahasa yang digunakan, (6) Kelengkapan materi, dan (7) Kesesuaian evaluasi dengan tujuan. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu yang sangat baik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran tersebar pada kualitas skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 82%. Media pembelajaran ini dikatakan baik karena pemberian contoh yang relevan. Selain itu media memiliki desain yang menarik untuk proses pembelajaran dan mudah digunakan. Atas dasar penilaian dari ahli desain

pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media terhadap aspek penglandasan teoretis media pembelajaran tersebar pada 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 86%. Media pembelajaran ini dikatakan baik karena dilihat dari kemenarikan tampilan fisik dilihat pada cover CD dan kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran sudah sesuai, serta kejelasan petunjuk media sudah dipaparkan didalamnya. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian uji coba produk terhadap peserta didik dari uji perorangan, terungkap bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian peserta didik sebanyak 3 orang peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94,6%. Penilaian peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran pada uji kelompok kecil sebanyak 12 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,16%. Sedangkan Penilaian peserta didik terhadap kriteria media pembelajaran pada uji lapangan sebanyak 31 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik), dan 3 (cukup). Kualitas media ditinjau dari uji lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media pembelajaran yang dibuat kemenarikan pada gambar yang disajikan, kemenarikan animasi, mampu

memberikan semangat dalam belajar, dan memiliki musik yang baik untuk proses pembelajaran. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik untuk belajar sehingga pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun multimedia pembelajaran menggunakan model Luther yang terdiri dari 6 tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Proses rancang bangun diawali dengan (1) tahap konsep berupa penentuan mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan media pembelajaran, dan cakupan materi yang termuat dalam media beserta evaluasinya, (2) tahap desain yaitu pemilihan *software* perakitan dan pembuat komponen media serta membuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, (3) tahap pengumpulan bahan dimana pada tahap ini dilaksanakan pengumpulan bahan-bahan yang merupakan komponen media seperti teks, gambar, video, musik, narasi, dan animasi, (4) tahap perakitan, pada tahap ini komponen yang telah terkumpul dirakit dengan *software* yang telah dipilih sesuai dengan konsep dan naskah media, (5) tahap uji coba yang bertujuan untuk memvalidasi produk berdasarkan *review* para ahli dan uji coba produk terhadap peserta didik untuk menentukan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran audiovisual, dan tahap terakhir yaitu (6) tahap distribusi dengan memberikan produk yang telah direvisi kepada guru mata pelajaran, subjek coba, dan kepala sekolah.

Kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket validasi produk yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif

kuantitatif. Hasil analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk merevisi produk. Hasil analisis data secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian skala 4 maka diperoleh kualitas hasil pengembangan media sebagai berikut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94%), (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (82%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (86%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94,6%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93,16%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93%).

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan multimediapembelajaran ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Saran berdasarkan pemanfaatan, setelah dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran, maka media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif serta efisien dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu khususnya bagi siswa kelas VI di SD Negeri 2 Seririt. Dengan adanya beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang berupa multimedia pembelajaran, maka dalam memanfaatkan media pembelajaran ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VI semester 2. Media pembelajaran ini sebaiknya disimpan dengan baik dan digunakan secara rutin.

Saran bagi peneliti lain adalah supaya hasil produk pengembangan media ini adalah menjadi patokan paling sederhana bagi penelitian pengembangan berikutnya. Bukan hanya sekedar menyelesaikan penelitian dengan baik tetapi juga memperhatikan estetika dan kualitas proses rancang bangun dari penelitian tersebut. Sehingga yang dihasilkan bukan hanya skripsi namun

juga pengalaman bagi diri sendiri dan media yang memang berguna bagi peserta didik, guru, dan instansi terkait.

Saran berdasarkan diseminasi, Pengembangan Multimedia Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD Negeri 2 Seririt kelas VI, sehingga bila digunakan pada siswa di sekolah yang lain, pada kelas yang lain maka produk pengembangan ini perlu direvisi sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi sekolah. Atau bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, dipersilakan untuk direvisi seperlunya.

Saran untuk pengembangan Untuk diketahui, bahwa media pembelajaran multimedia pembelajaran ini tidak bertujuan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu khususnya kelas VI di SD Negeri 2 Seririt. Masalah lain yang ditemukan seperti minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, kurangnya fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran, adanya jam pelajaran yang tidak berimbang dengan padatnya materi pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas VI, jumlah siswa yang cukup banyak perlu juga dicarikan solusi pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang lebih inovatif. Sehingga produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi pelajaran yang lain dan kelas yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- , 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Anderson, R.H., *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pengajaran*. (Penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk.), Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1994
- Suartama, I Kadek & I Komang Sudarma. 2007. *Laporan Penelitian (Pengembangan Compact Disk (CD) Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Media Pembelajaran)*. Singaraja: Undiksha
- Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2006. *Pedoman Studi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.