

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VIII SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SMP NEGERI 2 SINGARAJA**

I Kadek Oka Meindrawan, I Wayan Romi Sudhita, I Gde Wawan Sudatha

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: oka\_meindrawan@yahoo.com, romisudhita@yahoo.com,  
igdewawans@gmail.com

## **Abstrak**

Multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Semester II di SMP Negeri 2 Singaraja adalah media yang belum ada. Permasalahan yaitu rendahnya nilai rata-rata siswa dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan Luther yang meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan materi, percobaan, dan distribusi. Subyek validasi produk terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data adalah kuisisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan. Kualitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif diperoleh berdasarkan data dari kuisisioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP skala 5. Hasil analisis menunjukkan: (1) kualitas media ditinjau dari ahli isi mata pelajaran dengan persentase 93% (sangat baik), (2) kualitas media ditinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase 88% (baik), (3) kualitas media ditinjau dari aspek media pembelajaran dengan persentase 92% (sangat baik), (4) uji coba perorangan dengan persentase 94% (sangat baik), uji coba kelompok kecil dengan persentase 94,63% (sangat baik), dan uji coba lapangan dengan persentase 92,33% (sangat baik).

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, pendidikan kewarganegaraan

## **Abstract**

Multimedia learning for subjects Civics Class VIII Semester II in SMP Negeri 2 Singaraja is a media that does not exist. Problems of the low value of the average student and not the media that is used to support the learning process. Objectives to be achieved through the study is to describe the design process and the quality of the development of multimedia interactive learning. Research model used in this study is the development of Luther research model that includes the concept, design, collection of resource materials, experiment, and distribution. The subjects consisted of product validation expert subject matter content, instructional media specialists, and instructional design experts. Subsequently tested products to students through the three stages of the test individual, small group testing, and field testing. Data collection method used was a questionnaire. Analysis of data using qualitative and quantitative descriptive analysis. Data collection instrument was a questionnaire / poll. Analysis of the data used is descriptive analysis of qualitative and quantitative descriptive analysis. Results of this study is to describe the design process and the quality of the development. The quality of the development of interactive learning media based on data obtained from the questionnaires were analyzed descriptively and quantitatively converted into PAP 5 scale. The results show: (1) in terms of quality media content expert subjects with percentages 93% (very good), (2) the quality of the media in terms of aspects of instructional design with the percentage of 88% (good), (3) the quality of the media in terms of aspects percentage of instructional media with 92% (very good), (4)

individual testing with the percentage of 94% (very good), small group testing with percentage 94.63% (excellent), and field trials with the percentage of 92.33 % (very good).

**Keyword:** development, multimedia interactive learning, civic education

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Untuk dapat memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas, dibutuhkan juga pendidikan yang berkualitas. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas. Pendidikan sudah merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap orang, oleh karena itu perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan agar mendapatkan mutu pendidikan yang bagus. Perlu adanya inovasi dalam bidang pendidikan seperti penyempurnaan kurikulum, penggunaan media pembelajaran, serta model pembelajaran inovatif yang lebih menekankan pada keletterlibatan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Harry (2011:2) "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal". Ini berarti untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif perlu adanya interaksi antara guru dengan siswa, hal ini bisa terwujud dengan menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa. Sehingga siswa menjadi lebih terfokus dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut dan pemikiran penulis, maka penting rasanya bila dalam pembelajaran di sekolah menggunakan media untuk

membantu proses pembelajaran. Dari berbagai jenjang pendidikan yang ada, sekolah menengah pertama merupakan jenjang pendidikan yang baik untuk penggunaan berbagai media pembelajaran. Dan SMP Negeri 2 Singaraja akan menjadi tempat pelaksanaan penelitian pengembangan ini.

SMP Negeri 2 Singaraja merupakan sekolah yang terletak di tengah kota singaraja, tepatnya di kelurahan Banyuasri, Kecamatan Buleleng, SMP Negeri 2 Singaraja memiliki siswa dengan latar belakang yang berbeda. Untuk siswa kelas VIII khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Made Wiriawan, S.Pd setelah dilakukan wawancara kepada beliau menyatakan bahwa nilai rata-rata pelajaran PKn ini masih rendah yaitu 63, 4. Hal tersebut tercermin dari rekapitulasi nilai PKn siswa pada semester genap tahun 2011/2012 di mana jika dilihat dari setiap kelas yang ada yaitu berjumlah 12 kelas bahwa yang tuntas sesuai dengan KKM yang diberikan pada sekolah tersebut hanya 10-14 orang yang tuntas dari 38 siswa di setiap kelasnya. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Permasalahan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn khususnya kelas VIII pada materi Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan antara lain disebabkan oleh minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, serta permasalahan yang paling menonjol pada saat ini yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan pada mata pelajaran PKn. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan efektif. Penggunaan media masih sederhana seperti papan tulis dan beberapa buku penunjang, dirasakan

tidak menarik lagi dan kurang efisien. Phenomena ini sangat kurang memacu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan fasilitas penunjang lain seperti komputer, LCD, dan kemampuan setiap guru dalam mengoperasikan komputer dirasakan sudah cukup baik untuk dapat memanfaatkan fasilitas komputer yang ada.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dirasa layak untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Singaraja. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebuah CD multimedia interaktif yang merupakan sebuah media audio visual yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Media ini menggabungkan beberapa komponen multimedia yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, music, narasi, dan interaktivitas yang deprogram sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Keuntungan menggunakan CD multimedia interaktif dibandingkan dengan media lain adalah memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, serta lebih efektif dan efisien. Penggunaan CD multimedia interaktif juga dapat memfasilitasi siswa belajar aktif. Konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan Multimedia Interaktif mata Pelajaran PKn Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013.

Untuk dapat menghasilkan produk yang bermanfaat digunakan penelitian yang bersifat analitis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Luther tahun 1994 (dalam Sutopo, 2003: 32) yang melibatkan 6 tahap yaitu *Concept, Design, Collecting materials, Assembly, Testing, dan Distribution*. Model Luther ini dikenal juga

dengan Model Produk Pembelajaran Berbantuan Komputer, dimana pembelajaran terfokus pada siswa dengan adanya fasilitas utama yaitu computer sebagai penunjang proses pembelajaran.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu multimedia interaktif yang mampu memenuhi kaidah sebuah media pembelajaran yang baik. Banyak para ahli telah memberi definisi untuk membatasi arti dari media pembelajaran. Djamarah (2006:136) menjelaskan kata "*media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Selanjutnya, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2010:4) secara implisit mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer". Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga apabila menggunakan media maka mempermudah pembelajaran dan siswa akan lebih mudah mengerti dari penyampaian pesan yang diberikan oleh pengajar dan dengan menggunakan media siswapun akan lebih menarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga guru tidak hanya monoton berceramah dan memberikan penjelasan-penjelasan yang cenderung membuat siswa jenuh untuk mengikuti pembelajaran.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan Media Pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran

secara keseluruhan. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2010:21) mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu: 1) . Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 7) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arif S, dkk (dalam Sudarma & Oka, 2008: 15) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut. Manfaat media yaitu: a)Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, b) media pembelajaran mampu memberikan rangsangan yang bervariasi terhadap otak, c) media pembelajaran membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, d) media pembelajaran memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari suatu yang konkrit maupun yang abstrak, e) media pembelajaran memberi kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri.

Lebih lanjut Agnew, Kellerman & Meyer (dalam Sudatha, 2009: 49) menyatakan bahwa “ *Experience indicates that young children can benefit from creating multimedia project that include texts, graphics, images, audio and video particularly in the form of nation*”. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa peserta didik bias mendapat manfaat dari proyek multimedia yang

membuat teks, grafik, gambar, audio, dan video khususnya animasi.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan milik Luther baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil multimedia interaktif untuk mata pelajaran Pkn.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk meneliti hasil pengembangan multimedia interaktif dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SMP Negeri 2 Singaraja.

## **METODE**

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

Tahap pertama yaitu menentukan konsep/*concept*. Tahap ini merupakan tahap dimana menentukan mata pelajaran, identifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan standar kompetensi dan indikator. Mata pelajaran yang akan dikembangkan adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan kepada peserta didik agar nantinya memiliki bekal untuk menyesuaikan diri di masyarakat dan di lingkungan sekitar, selain itu dapat bermanfaat pula untuk mendukung proses belajar yang pada akhirnya dapat diaplikasikan ke dalam lingkungan kerja.

Tahap kedua yaitu mendesain produk/*design*. Maksud dari tahap perancangan (*design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan materi untuk proyek. *Authoring system* bermanfaat pada tahap ini dan dengan mudah menempatkan parameter ke dalam sistem seperti yang telah ditentukan. Perlu diketahui *Authoring system* merupakan satu perangkat software untuk membuat aplikasi multimedia. Bentuk *authoring*

yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah *autlining*, *storyboarding*, *flowcharting*, *modeling*, dan *scripting*. Mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: (1) memilih dan menetapkan software yang digunakan, *sowfware* yang digunakan antara lain *Macromeida flash CS 3*, *Adobe Photoshop CS 3*, *Adobe After effect CS 3*, dan *Adobe Premiere CS 3*, (2) mengembangkan *flow chart* *viewdan storyboard*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir.

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 Kewarganegaraan) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, video serta audio. Materi bersumber dari buku sekolah elektronik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah ada dan memanfaatkan koleksi buku di perpustakaan SMP Negeri 2 Singaraja, sedangkan pengumpulan gambar, animasi serta video diperoleh melalui *download* melalui internet dan pengambilan langsung di lapangan.

Tahap keempat yaitu perakitan/*assembly*. Tahap perakitan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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, grafis, foto, animasi, musik, dan video, menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan sebuah multimedia pembelajaran.

Tahap kelima yaitu uji coba/*testing*. Uji coba media merupakan hal yang terpenting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pengujian awal terhadap program yang telah dibuat bertujuan untuk menguji apakah semua *frame* dapat berfungsi untuk interaktifitas yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, pengujian juga mengetes apakah

aplikasi dapat berjalan dengan baik. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi uji coba ahli, uji perorangan, uji lapangan dengan menggunakan kelompok kecil.

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 Pendidika Kewarganegaraan kelas VIII 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. Tingkat validitas multimedia interaktif ini 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 wawancara dan angket/kuesioner. "Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat" (Agung, 2012:62). Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. "Metode angket/kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pernyataan-pernyataan kepada responden/subyek penelitian" (Agung, 2012:64). 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 kuantitatif dan analisis deskriptif kua.

Agung (2012:67) menyatakan bahwa, "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengelolaan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum".

Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek coba menurut

Tegeh dan Kirna (2010: 100) adalah sebagai berikut.

Keterangan:  $\Sigma$  = jumlah  
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

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

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek  
N = banyak subyek

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 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 – 89	Baik	Sedikit direvisi
65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

Selain melakukan analisis deskriptif secara kuantitatif, analisis juga perlu dilaksanakan secara kualitatif. Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Agung, (2012:67) "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum".

Dapat disimpulkan bahwa, teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review*/validasi ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa

baik perorangan, kelompok kecil maupun uji coba lapangan. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran perbaikan dan komentar yang terdapat pada lembar angket/kuesioner penelitian. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep,

desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan uji coba.

Pada tahap konsep ditentukan multimedia interaktif ini akan dipergunakan untuk mendukung penggunaan buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP/MTs Kelas VIII baik ketika guru ingin membawakan sebuah materi di kelas sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik di rumah. Pada tahap ini juga ditentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan media pembelajaran serta materi dan evaluasi yang termuat dalam multimedia pembelajaran.

Pada tahap desain digunakan untuk memilih dan menetapkan software yang akan dipergunakan baik itu *software* perakit dan *software* pengolah komponen pendukung lainnya. Selain itu dibuat naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*.

Kemudian pada tahap Dalam pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan seperti: materi pokok (substansi pata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan), aspek pendukung media seperti gambar, animasi, audio, vidio dan *clip-art image*. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan yang didapat di perpustakaan SMP Negeri 2 Singaraja serta dengan *browsing* di internet. Sedangkan pengumpulan gambar, animasi, audio, vidio dan *clip-art image* diperoleh dari internet serta pengambilan langsung di lapangan.

Dalam tahap pembuatan, merupakan tahap untuk mendesain media yang akan dibuat dan menyusun materi yang telah disiapkan dan dimasukan kedalam *frame* software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga pengembang menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik dan *clip-art image* menjadi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif. komponen yang telah terkumpul dirakit

menggunakan software yang telah ditentukan berdasarkan konsep dan naskah media mulai dari *scene intro* hingga *scene* keluar untuk siap *publish* dan dikemas ke dalam CD.

Tahap uji coba dilakukan validasi produk kepada para ahli dan subjek coba. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/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 pertama dimulai 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. Uji coba perorangan menggunakan 3 peserta didik kelas VIII-10 yang menyaksikan media lewat laptop secara individu, Uji coba kelompok kecil menggunakan 8 orang peserta didik kelas VIII-10 yang menyaksikan media lewat proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), dan Uji coba lapangan menggunakan satu kelas sebanyak 30 peserta didik kelas.

Dalam tahap distribusi, pengembang hanya melakukan distribusi skala kecil terlebih dahulu yaitu memproduksi sedikitnya 11 keping CD Pembelajaran yang telah dibuat yang akan diberikan kepada guru ahli dan sepuluh siswa uji yang sudah ditentukan.

Kualitas hasil pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII Semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 2 Singaraja 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 5 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 Kewarganegaraan terhadap aspek penglandasan teoretis multimedia interaktif tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93%. Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena dilihat dari penglandasan teoretis sebagai berikut. 1) Kejelasan indikator pembelajaran. 2) Kejelasan tujuan pembelajaran, 3) Kesesuaian materi dengan media, 4) Konsistensi bahasa yang digunakan, 5) Ketepatan bahasa yang digunakan, 6) Kesesuaian contoh dengan materi, 7) Kedalaman materi, 8) Keakuratan materi, 9) Kemuktahiran materi, 10) Kesesuaian evaluasi dengan materi, 11) Kelengkapan petunjuk, 12) Kelengkapan sumber materi. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 multimedia interaktif tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 88%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat 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.

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian

besar penilaian ahli media terhadap aspek penglandasan teoretis multimedia interaktif tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 92%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena dilihat dari penglandasan teoretis sebagai berikut. 1) Kesesuaian warna tulisan, 2) Kesesuaian jenis huruf yang digunakan, 3) Kesesuaian gambar dengan materi, 4) Kualitas gambar yang disajikan, 5) Kesesuaian music latar (background), 6) Kesesuaian nada tombol navigasi, 7) Kelancaran fungsi navigasi, 8) Kualitas video yang disajikan, 9) Kemenarikan video yang disajikan, 10) Kesesuaian video dengan materi, 11) Kelengkapan informasi pada kemasan produk, 12) Kemenarikan kemasan produk, dan 13) Kemudahan penggunaan produk. Atas dasar penilaian dari ahli media pelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar peserta didik.

Hasil penilaian uji coba produk terhadap peserta didik dari uji perorangan, bahwa untuk uji perorangan sebagian besar penilaian peserta didik sebanyak 3 orang peserta didik terhadap kriteria multimedia interaktif tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94%. Penilaian peserta didik terhadap kriteria multimedia interaktif pada uji kelompok kecil sebanyak 8 orang peserta didik tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari uji kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 94,63%. Sedangkan Penilaian peserta didik terhadap kriteria multimedia interaktif pada uji lapangan sebanyak 30 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 92,33%. Media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media

pembelajaran yang dibuat kemenarikan pada gambar dan video yang disajikan, kemenarikan animasi, mampu memberikan semangat dalam belajar, dan memiliki musik yang sangat 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

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas VIII semester genap yang sudah layak pakai, sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal. Media pembelajaran yang dikembangkan ini melalui beberapa tahapan berdasarkan model yang ditemukan oleh *Luther* yaitu *concept, design, collecting materials, assembly, tes drive* dan *distribution*).

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pencapaian media pembelajaran Multimedia Interaktif ini adalah: (1) *review* ahli isi mata pelajaran yaitu dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (93%), (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik (88%), (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (92%), (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94%), (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (94,63%), dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik (92,33%).

Saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran komik pendidikan ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

Kepada Siswa, saran yang diberikan kepada siswa dari penelitian ini adalah agar siswa dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan secara aktif dan tidak menjadikan media ini sebagai satu-satunya media untuk belajar. Akan tetapi menjadikan media ini sebagai motivasi untuk memacu diri agar lebih rajin lagi dalam belajar.

Kepada Guru, saran bagi guru adalah, agar media ini dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Namun perlu diingat bahwa media ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini hanya sebagai perantara antara guru dan siswa.

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat, sekolah sebagai salah satu pusat pendidikan, idealnya mampu mengakomodasi perkembangan tersebut. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dengan sarana yang lebih praktis seperti laptop dan LCD.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arya Oka, Gde Putu & I Komang Sudarma. 2008. *Teknik Produksi dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Martana, I Putu Harry Eka. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Tata Surya pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Semester II di SD No. 4 Selat Kecamatan Sukasada Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha.

Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.