

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN MATERI TEMPAT SUCI PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU UNTUK KELAS VII SEMESTER II SMP AYODHYA PURA SELAT TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Gede Artawan<sup>1</sup>, I Dewa Kade Tastra<sup>2</sup>, I Gde Wawan Sudatha<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail:

[1Artawan498@yahoo.com](mailto:Artawan498@yahoo.com), [2.tastradewaundikshs@.com](mailto:.tastradewaundikshs@.com), [3Igdewawans@gmail.com](mailto:Igdewawans@gmail.com)

## Abstrak

Multimedia pembelajaran belum tersedia di SMP Ayodhya Pura Selat, dan guru mengajar hanya dengan metode ceramah dan dibantu dengan media sederhana, sehingga hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar secara sungguh-sungguh, dan seterusnya berdampak terhadap rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu sebuah desain media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran Agama Hindu yang akan digunakan di SMP Ayodhya Pura Selat Singaraja pada kelas VII semester I, serta menghasilkan kualitas produk media pembelajaran yang layak pakai, sesuai dengan kebutuhan, karakteristik siswa serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi dari materi pembelajaran secara optimal. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model PBK (*Pembelajaran Berbantuan Komputer*), yang tahapannya meliputi *konsept, design, collecting materials, assembly, testing, distribution*. 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 dalam penelitian ini adalah pencatatan dokumen dan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran dan kualitas multimedia pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Hindu untuk Siswa Kelas VII Semester I di SMP Ayodhya Pura Selat Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Desain pengembangan multimedia pembelajaran menghasilkan flowchart dan *storyboard*. Kualitas multimedia pembelajaran menurut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan kategori sangat baik (94,%), (2) *review* ahli desain pembelajaran berada pada kategori baik (80%), (3) *review* ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik (83,2%), (4) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik (88,%), (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik (93%), dan (6) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kategori baik (84,%).

Kata-kata kunci : pengembangan, multimedia, tempat suci

### Abstract

Multimedia learning is not yet available in junior Ayodhya temple Strait, and teachers teach only the lecture method and assisted with media simple, so it causes less motivated students to learn seriously, and so the low impact on their learning outcomes. Based on these issues, the goal of this research is the development aims to produce a product that is a multimedia instructional media design on Hinduism subjects that will be used in SMP Ayodhya temple Strait of Singaraja in the first half of class VII, as well as producing quality products worthy of learning media use, in accordance with the needs, characteristics of students as well as to provide an incentive for students to absorb the contents of learning materials optimally. This research includes the development of research using the model of CPB (Computer Assisted Learning), which includes konsep stages, design, collecting materials, assembly, testing, 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 methods used in this study is the recording of documents and questionnaires. Analyzed using descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study is to describe the design and development of multimedia learning multimedia quality learning in Hinduism Subjects for Class VII Semester Students in junior Ayodhya temple Singaraja Strait Academic Year 2012/2013. Development of multimedia instructional design produces flowchart and storyboard. Multimedia quality learning by: (1) expert review course content shows very good category (94%), (2) instructional design expert reviews on both categories (80%), (3) instructional media expert review suggests either category ( 83.2%), (4) based on individual testing is in very good category (88,%), (5) based on testing a small group in the category of very good (93%), and (6) based on field trials is in both categories (84,%).

Key words: development, multimedia, holy places

## PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan dilakukan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi dari sumber informasi kepada *audiens* dalam rangka mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran ini dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran, yang meliputi: tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber belajar dan evaluasi (Sadiman, dkk., 2005).

Salah satu komponen pembelajaran yang amat penting untuk menunjang proses pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara ilmiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, dkk., 2005). Dengan kata lain, media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rival (2005) proses pembelajaran yang dibantu dengan media cenderung mendapatkan hasil belajar yang baik serta dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Jadi dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena media dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

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 (Wardana, 2008). (AA Oka Sujana dkk, 2010). Untuk mendekati diri kepada Sang Hyang Widhi melalui secara sembahyang memerlukan tempat suci yaitu suatu tempat yang disucikan baik dengan sarana-sarana fisik maupun spritual. Suci yang dimaksud tidak hanya bersih namun tempat itu memiliki kekuatan spritual. Tempat suci Agama Hindu umumnya disebut Pura. Tempat suci itu hendaknya dibangun dengan niat yang suci yang didasarkan pada musyawarah antar umat dengan sulinggih. Pura adalah tempat suci umat hindu untuk memuja Ida Sang Hyang Widhi Wasa beserta manifestasinya. Kata "Pura" berasal dari kata senskerta dari urat kata "Pur" artinya kota atau benteng. Maksudnya pura merupakan benteng umat Hindu yang bersifat rohaniah agar terlepas dari pengaruh yang kurang baik dalam kehidupan ini.

Dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di SMP Ayodhya Pura Selat, untuk mata pelajaran agama hindu masih tergolong relatif rendah. Hal ini diketahui setelah wawancara dengan guru mata pelajaran agama hindu kelas VII di SMP Ayodhya Pura Selat. Ternyata bahwa nilai rata-rata pada mata pelajaran agama hindu masih belum memuaskan yaitu 75, dan masih berada di bawah nilai KKM yaitu 80. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas.

Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama hindu khususnya di kelas VII adalah antara lain (1) kurangnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran agama hindu, (2) keterbatasan media pembelajaran yang berkualitas dan menarik.. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasakan sudah tidak menarik lagi dan kurang

efisien. Padahal fasilitas-fasilitas seperti LCD, komputer dan alat pendukung lainnya yang tersedia di SMP Ayodhya Pura Selat sudah cukup memadai. Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut penggunaannya masih kurang dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran Agama Hindu, ternyata bahwa para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang relevan. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah salah satu media yang belum ada dan perlu dikembangkan di sekolah ini. Media ini menggabungkan semua komponen yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan CD Multimedia pembelajaran, diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, dan tujuan utamanya yaitu dapat mengatasi keterbatasan media di SMP Ayodhya Pura Selat. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas VII di SMP Ayodhya Pura Selat Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan desain multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu kelas VII semester II di SMP Ayodhya Pura Selat tahun pelajaran 2012/2013 dan 2)mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran menurut *review* para ahli dan uji coba produk.

## METODE

Untuk mencapai kedua tujuan penelitian tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang menghasilkan multimedia pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk yang dihasilkan.

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini model ADDIE. yang dipilih karena didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Menurut Tegeh dan Kirna (2010) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, dilakukan tiga jenis analisis, yaitu: analisis kebutuhan, analisis lingkungan/fasilitas sekolah, dan analisis mata pelajaran.

Setelah analisis kebutuhan, fasilitas sekolah, dan mata pelajaran yang dipakai, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan/*desain*. Mendesain produk dilakukan melalui dua tahap: 1) Memilih dan menetapkan software yang digunakan, dan 2) Mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*.

Pada tahap pengembangan telah dilakukan pengumpulan bahan atau materi ajar yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran), aspek pendukung seperti gambar animasi, audio, video sebagai ilustrasi, *clip-art image*, dan grafik. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan buku Ajar/Paket yang didapatkan disekolah. Sedangkan pengumpulan gambar, audio, dan animasi diperoleh melalui usaha sendiri, arsip pribadi, dan *download* melalui internet serta pengambilan langsung di lapangan.

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan atau pemanfaatan produk dalam pembelajaran. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Pada tahap evaluasi, bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media yang dihasilkan dari tanggapan 3 ahli yaitu ahli isi, ahli media, dan ahli desain. Masing-masing ahli akan diberikan kuisioner penilaian sesuai dengan bidang keahliannya. Setelah dilakukan revisi maka uji coba selanjutnya dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji Coba Produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : 1) rancangan uji coba, 2) subyek coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Tingkat validitas multimedia pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain pembelajaran, dan data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, hasil review ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil review siswa diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pencatatan dokumen. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan sedangkan pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. (1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Agung, (2012) menyatakan bahwa, analisis deskriptif kualitatif adalah 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. (2) Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian, digunakan ketentuan seperti tabel 01.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
75 – 89	Baik
65 – 74	Cukup
55 - 64	Kurang
0 - 54	Sangat kurang

(Sumber: Tegeh dan Kirna, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa desain atau proses rancang bangun media sebagai alur kerja program media yang dibuat oleh pengembang. Desain atau Rancang bangun media ini berguna untuk memperjelas tentang bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal sampai akhir media itu dibuat, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Mendesain produk dilakukan melalui tiga tahap: 1) Analisis 2) Memilih dan menetapkan software yang digunakan, dan 3) Mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*.

Pada tahap analisis dimaksudkan untuk melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Setelah mewawancarai guru mata pelajaran agama hindu kelas VII di SMP Ayodhya Pura Selat, didapatkan gambaran umum tentang metode dan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut. Pada mata pelajaran agama Hindu, guru cenderung mengajar hanya dengan metode ceramah secara klasikal dengan bantuan media papan tulis. Jika dilihat permasalahan yang ada, sesungguhnya para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedianya media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien.

### Analisis Lingkungan/ Fasilitas.

Pada saat ini, fasilitas-fasilitas seperti LCD, komputer dan alat pendukung lainnya yang tersedia sudah cukup memadai. Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut penggunaannya masih kurang dimanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu, akan dilakukan pengembangan media yang menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah ini.

### Analisis Mata Pelajaran.

Mata pelajaran agama hindu ditetapkan sebagai mata pelajaran yang digunakan, karena banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini kurang penting dan terlalu abstrak, apalagi jika dikaitkan dengan pemahaman konsep yang memerlukan pemikiran kritis didalamnya. Sehingga dengan dibuatnya CD Multimedia pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

Setelah analisis kebutuhan, fasilitas sekolah, dan mata pelajaran yang dipakai, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan/*desain*. Mendesain produk

dilakukan melalui dua tahap: a) memilih dan menetapkan software yang digunakan, dan b) mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*.

a) Memilih dan menetapkan software. Pilihan software yang bisa digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini adalah *macromedia flash 8* dan dibantu dengan berbagai software lainnya seperti *Adobe photoshop CS4*, *Microsoft Office*, *Paint*, *Audacity 1.2.6*, *format factory*.

b) Mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada *flowchart* yang telah dibuat. *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Dengan kata lain, *storyboard* dapat diartikan sebagai uraian yang berisikan tentang penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*.

Setelah tahap perancangan dilaksanakan, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*, dengan menggunakan software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah multimedia pembelajaran.

Kualitas produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru agama hindu SMP Ayodhya Pura Selat yang bernama I Nyoman Satria S.Pd, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 94,% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Secara teoritis multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi akan

tetapi berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan yang dihasilkan, maka dilakukan perbaikan demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Perbaikan dari segi isi mata pelajaran terhadap produk pengembangan meliputi CD multimedia pembelajaran agama hindu ini sangat baik, mohon dipertahankan, pemahaman bahasa ditingkatkan supaya siswa mudah mengikuti dan ukuran hurup diperbesar.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran yaitu I Kadek Suartama, S.Pd, M.Pd, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 80% termasuk kategori baik. Secara teoritis multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi, tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan.. Adapun penyempurnaan yang dilakukan terhadap produk multimedia pembelajaran berdasarkan masukan ahli desain pembelajaran adalah: (1) perbaiki gambar dan musik agar sesuai tema. (2) sesuaikan teks dan gambar, (3) dipetunjuk penggunaan media ditambahkan keterangan tentang tombol on dan offnya. (3) tambahkan biodata ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran.

Setelah melewati tahapan validasi/review ahli desain pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap validasi ahli Media Pembelajaran yaitu Dr I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli media pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 83,2% yang termasuk kedalam kategori baik. Secara teoritis multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi, tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Pada penilaian ini, ahli media pembelajaran

memberikan beberapa masukan, antara lain. (1) SK – KD ditempatkan paling atas (2) Pada SK – KD ditambahkan tujuan pembelajaran. (3) Cover CD pada keping CD beri warna agar huruf kontras dengan background (4) Pada latihan/evaluasi beri nomor urut.

Setelah melewati tahapan validasi/review para ahli ahli, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian melalui angket pada uji coba perorangan diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu adalah 88% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan siswa saat uji coba perorangan, tidak ada yang memberikan saran revisi, sehingga CD multimedia pembelajaran tidak direvisi dan selanjutnya dapat diterapkan pada uji coba kelompok kecil.

Pada uji coba kelompok kecil diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu adalah 93% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh kedua

belas orang siswa saat uji coba kelompok kecil, tidak ada yang memberikan saran revisi, sehingga multimedia pembelajaran ini tidak direvisi dan selanjutnya dapat diterapkan pada uji coba lapangan.

Pada tahap uji coba lapangan yang siswanya berjumlah 20 orang, diketahui tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu mencapai 84% yang termasuk kedalam kategori baik. Berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh dua puluh orang siswa saat uji coba lapangan, hanya ada beberapa saran yang bersifat perbaikan yaitu: (1) Media sudah bagus namun perlu ditingkatkan lagi suara dan animasinya, (2) Teksnya diperjelas. Atas saran tersebut, maka multimedia pembelajaran perlu disempurnakan, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin mendekati sempurna.

Berikut ini tabel kualifikasi nilai dari masing-masing responden PAP skala 5.

Tabel 02. Kualifikasi Nilai dari Masing-masing Responden Sesuai PAP Skala 5

No	Responden	Nilai (%)	Kualifikasi
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	94	Sangat baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	80	Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	83,2	Baik
4	Uji Coba Perorangan	88	Sangat baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	93	Sangat baik
6	Uji Coba Lapangan	84	Baik



Pengembangan multimedia pembelajar ini telah dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba siswa, dapat diketahui kualitas multimedia yang dikembangkan termasuk **sangat baik**. Hasil pengembangan dapat dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, terungkap bahwa penilaian guru agama hindu terhadap komponen-komponen CD multimedia 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%. CD multimedia pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena menyajikan materi dengan konsep yang jelas. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan buku paket yang didapatkan disekolah bersangkutan. Media ini juga memberikan latihan soal, dan ini akan membuat siswa sebagai pengguna dapat mengukur kemampuannya setelah mempelajari materi .

Berdasarkan hasil validasi dari ahli desain pembelajaran yang sudah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka diketahui bahwa hasil validasi pengembangan produk CD multimedia pembelajaran ini berada pada kualifikasi baik, dengan angka persentase 80%.

CD Multimedia Interaktif ini, selain memperoleh kualifikasi baik pada aspek desain pembelajaran, juga mendapatkan saran revisi dari ahli desain pembelajaran. CD Multimedia Interaktif ini menurut ahli desain pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga harus perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas media dari aspek desain pembelajarannya.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa hasil

validasi pengembangan produk CD Multimedia pembelajaran ini berada pada kualifikasi baik, dengan angka persentase 83,2%.

CD Multimedia Interaktif ini, selain memperoleh kualifikasi baik pada aspek media pembelajaran, juga mendapatkan saran revisi dari ahli media pembelajaran. CD Multimedia Interaktif ini menurut ahli media pembelajaran memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga perlu untuk direvisi. Revisi atau perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas media dari aspek tampilan pembelajarannya.

CD Multimedia Interaktif ini memperoleh tingkat validitas yang sangat baik dari aspek uji coba yang meliputi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Perolehan predikat sangat baik tersebut dapat dirinci menjadi tiga yaitu, uji coba perorangan memperoleh tingkat persentase sebesar 88%. Penilaian siswa terhadap CD Multimedia pembelajaran pada uji coba perorangan tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup). Ditinjau dari uji coba kelompok kecil CD Multimedia pembelajaran memperoleh tingkat persentase sebesar 93%. Penilaian dua belas siswa terhadap CD Multimedia pembelajaran pada uji coba kelompok kecil tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup). Ditinjau dari uji coba lapangan CD Multimedia Interaktif memperoleh tingkat persentase sebesar 84%. Penilaian dua puluh orang siswa terhadap CD Multimedia pembelajaran pada uji coba lapangan tersebar pada skor 5 (sangat baik), 4 (baik) dan 3 (cukup).

Berdasarkan masukan, saran, dan komentar uji coba siswa, bahwa CD Multimedia pembelajaran masih memiliki kekurangan/kelemahan.

Berdasarkan pemaparan kelebihan dan kelemahan CD Multimedia pembelajaran sebagai hasil kajian dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa, bahwa Multimedia pembelajaran dari aspek isi bidang studi agama hindu termasuk kriteria sangat baik. Pada aspek

desain dan media pembelajaran, kualitas Multimedia pembelajaran termasuk kriteria baik. Sedangkan, pada tahap uji coba siswa, baik itu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, baik, dan uji coba lapangan, kualitas CD Multimedia pembelajaran sudah termasuk tingkat kriteria baik.

Data berupa komentar dan saran dari para ahli dan siswa digunakan sebagai dasar melakukan perbaikan CD Multimedia pembelajaran. Dengan demikian CD Multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah mendekati sempurna, tervalidasi, dan layak digunakan dalam pembelajaran agama hindu kelas VII di SMP Ayodhya Pura Selat.

## **PENUTUP**

Desain atau rancang bangun Multimedia Pembelajaran ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: 1) analisis (kebutuhan, sarana/fasilitas, dan mata pelajaran), 2) memilih dan menetapkan software yang digunakan, 3) mengembangkan flow chart dan storyboard.

Kualitas Multimedia pembelajaran ini menurut: (1) *review* ahli isi mata pelajaran dengan tingkat pencapaian 94% dengan kategori **sangat baik** (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian 80% dengan kategori **baik**, (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian 93,2%, dengan kategori **Sangat baik**, (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian 88% dengan kategori **sangat baik**, (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian 93 dengan kategori **sangat baik**, dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian 84 % dengan kategori **baik**.

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan telah dihasilkan multimedia pembelajaran ini adalah: bagi siswa diharapkan agar dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan secara aktif dan tidak menjadikan media ini sebagai satu-satunya media untuk belajar, akan tetapi dapat menggunakan media ini sebagai pendorong untuk memacu diri agar

lebih giat lagi dalam belajar sehingga hasil belajar lebih optimal. Bagi guru 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 sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Bagi kepala sekolah, agar sekolah dapat menjadikan media ini sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah, selain itu sekolah juga perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dan bagi peneliti lain disarankan, karena penelitian ini hanya menguji sampai batas validasi sebuah media pembelajaran, untuk kedepannya diharapkan pengembangan media khususnya multimedia pembelajaran dilakukan uji efektivitas media, sehingga hasil produk pengembangan media yang dikembangkan menjadi lebih berdaya guna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Diucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian ini. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memotivasi, memberikan petunjuk dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian, I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian, para Dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memotivasi dan memberikan bimbingan, serta rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah ikut membantu dalam penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cudamani. 1993. *Kumpulan Kuliah Agama Hindu*. Denpasar Bali
- Putra IGA. 1995. "Materi Kuliah Agama Hindu di Perguruan Tinggi. Denpasar Bali.
- Sujana, AA Oka, dkk. 2010. *Widya Santi Agama Hindu Untuk Siswa SMP. Kelas VII*. Denpasar: Pustaka Tarukan Agung.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2005. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.