

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI SEMESTER II
DI SD NEGERI NO. 2 PATEMON
TAHUN PELAJARAN 2012 / 1013**

Dedy Santoso¹, I Nyoman Wirya², I Gde Wawan Sudatha³

¹²³Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹dedy_siloemut@yahoo.com, ³lgdewawans@gmail.com

Abstrak

Masalah yang ditemukan di SD Negeri No.2 Patemon yakni masih rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI dan belum adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan 1) untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan mampu memberikan daya tarik sekaligus meningkatkan minat belajar serta prestasi siswa di sekolah, 2) Untuk mengetahui kualifikasi hasil Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PKn kelas VI semester II di SD No.2 Patemon tahun pelajaran 2012/2013 dilihat dari hasil kegiatan validasi oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk *analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket atau kuisioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba terdiri dari seorang ahli isi mata pelajaran PKn, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji perorangan serta duabelas orang siswa untuk uji kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran PKn berada pada kualifikasi sangat baik (90%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (88%), (3) uji ahli desain CD (*Compact Disc*) pembelajaran berada pada kualifikasi baik (83.33%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (90.55%), (5) uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (92.67%).

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif

Abstract

The problems was found in SD Negeri No. 2 Patemon which is still low yields and the lack of use of media in teaching. This research aims to produce learning media on PKn subject which is relevant and can be used according to the needs and characteristics of the students, and also can give a certain attraction and can ease the students in understanding the materials effectively and efficiently. The trial subjects consist of expert in material of Pkn subject, an expert in learning media, an expert in learning design, three students for individual test, twelve and students for small group test. The research model is product development research analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE). Data on the development of product quality are collected by questionnaire or questionnaires ware than analyzed with descriptive analysis of qualitative and quantitative

descriptive analysis. The result of the research shows that (1) the test expert PKn subject content is on very good qualification (percentage : 90%), (2) test expert of learning media is on good qualification (percentage:88%), (3) test expert of learning CD (compact disc) is on very qualification (percentage:83%), (4) individual test is on very good qualification (percentage:90,55%), (5) small group test is on very good qualification (percentage:92,67%).

Keywords : development, learning media, interactive media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003).

Menurut H. Horne (dalam Dimas, 2012) pendidikan didefinisikan sebagai proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Hal senada mengenai definisi pendidikan juga dikemukakan oleh Edgar Dalle (dalam Dimas, 2012). Menurutnya, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang.

Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (dalam Arsyad, 2009:3). Brown (dalam Februl, 2012) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas

pembelajaran”. Sementara Schramm (dalam Februl, 2012) mengemukakan bahwa “media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Lebih lanjut Briggs (dalam Februl, 2012) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya”. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Jadi dalam proses pembelajaran, media merupakan merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi) untuk pebelajar dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PKn, Nur Hadi, S.Pd, di SD Negeri No.2 Patemon diketahui masih adanya siswa yang mendapatkan nilai rendah pada pelajaran PKn khususnya kelas VI bahkan kurang dari nilai standar ketuntasan 75. Nilai 70 sudah tergolong rendah, sehingga belum mencapai standar kelulusan yaitu 75.

Hal tersebut dapat disebabkan karena kurangnya minat, motivasi dan gairah siswa untuk belajar PKn. Situasi ini disebabkan karena kurangnya guru memberikan contoh yang ada di sekitar siswa dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga berharap agar guru bisa dan mampu

merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar serta mudah untuk menyerap materi pelajaran.

Menurut Iskandar (2011) ada beberapa model penelitian pengembangan diantaranya adalah DICK and CARRY, ADDIE, ASSURE. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan CD multimedia interaktif mata pelajaran PKn adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni; 1) Analisis (*Analysis*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluasi*).

Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara

METODE

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

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*). Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif 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 tahap perancangan/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, menentukan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi. Kedua, memilih dan menetapkan *software* yang akan

terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran PKn khususnya pada materi Kerjasama negara-negara ASEAN. Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam upaya mengatasi frekuensi dalam pembelajaran dan memberi kemudahan guru beserta siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini frekuensi waktu dalam pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, juga diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif ini antara lain *Adobe Photoshop CS5*, *Audacity*, *Adobe Flash Pro* serta *Total Video Converter*.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah pengumpulan bahan atau materi pelajaran seperti materi pokok, aspek pendukung (teks, gambar, video, audio dan animasi). Kemudian dilanjutkan pada tahap penyusunan *storyboard*. Setelah selesai dengan penyusunan *storyboard*, dilanjutkan dengan tahap produksi pengembangan media. Seluruh materi, aspek pendukung (teks, gambar, video, audio dan animasi) digabungkan dalam satu media yang utuh.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Implementasi merupakan langkah penerapan media yang dikembangkan ke dalam pembelajaran. Dalam tahap ini pula dilakukan beberapa validasi produk yang meliputi; 1) Validasi produk oleh para ahli diantaranya ahli isi, media dan desain pembelajaran; 2) Validasi produk uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. 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 PKn kelas VI di SD Negeri No.2 Patemon yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 3 siswa kelas VI, uji kelompok kecil dengan 12 siswa kelas VI di SD Negeri No.2 Patemon.

Produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Tingkat validitas multimedia 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 dan uji coba kelompok kecil. 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). Sementara menurut Sutopo (2006: 74) *Wawancara/Interview* adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk-dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari interview adalah kontak langsung dengan tatap muka (*face to*

face relation ship) antara si pencari informasi (*interviewer atau informan hunter*) dengan sumber informasi (*interviewe*). 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). Sementara menurut Sutopo, (2006:87) mengatakan bahwa "Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden". 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 dan uji coba kelompok kecil.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. "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" (Agung, 2012:67). Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 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/kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa

“analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum”. 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 coba menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) adalah sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot})}{n \times \text{bobot tertinggi}} 100\%$$

Keterangan :

\sum = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F:N)$$

Keterangan :

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek.

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 5

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

(Adaftasi dari Agung, 2010: 58)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif berupa CD (*Compact Disk*) mata pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri No.2 Patemon yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Adapun fase-fase pada model ADDIE yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, dan fase evaluasi. Pada fase analisis dilakukan kegiatan dasar yang mutlak yakni; 1)analisis kebutuhan; 2)analisis karakteristik siswa; 3) analisis lingkungan. analisis dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan keadaan awal dari kegiatan yang akan dilakukan.

Pada tahap Desain/Perancangan hal pertama yang harus dilakukan adalah

menentukan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa serta tuntutan kompetensi. Tampilan rancang bangun media didesain sedemikian rupa agar pada nantinya media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya. Rancangan produk dalam tahap desain ini mendasari proses pada fase pengembangan/*development* dengan menyusun flow chart dan storyboard. Flow chart berupa gambaran singkat alur media yang akan dibuat, sedangkan storyboard merupakan gambaran singkat tampilan media yang akan dibuat. Kedua rancangan produk tersebut akan mendasari proses pengembangan produk pada tahap berikutnya. Flow chart dan storyboard dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, sehingga mendapatkan izin untuk mulai membuat media. Proses

penilaian/validasi dilakukan pada fase ini melalui uji coba perorangan, dengan jumlah subyek berjumlah 3 orang siswa/i, uji coba kelompok kecil, dengan subjek berjumlah 12 orang siswa/i kelas VI SD Negeri No.2 Patemon. Fase evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada hasil penilaian/validasi dari beberapa uji coba produk yang telah dilakukan yaitu uji ahli isi/materi bidang studi, uji ahli materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji perorangan. Hasil evaluasi kemudian digunakan untuk memberi umpan balik bagi peneliti untuk dapat melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Berikut akan dipaparkan hasil pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada fase analisis, fase desain, fase pengembangan dan fase implementasi.

Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dikategorikan baik. Berikut akan dipaparkan hasil validasi berdasarkan ahli isi/materi bidang studi PKn, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Dalam penelitian pengembangan ini produk awal yang dihasilkan adalah CD Multimedia Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PKn. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru bidang studi PKn di SD Negeri No.2 Patemon untuk memberi tanggapan/penilaian.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru PKn di SD Negeri No.2 Patemon yang bernama Nur Hadi, S. Pd., diketahui bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan skor 4 (baik). Persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik karena, dilihat dari: Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar, Kesesuaian indikator dengan materi, Penyajian materi sistematis, Kelengkapan isi materi, Ketepatan pemberian contoh, Kesesuaian evaluasi dengan indikator. Secara teoritis CD

multimedia Pembelajaran interaktif tidak 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 penambahan materi. Dengan demikian, revisi yang dilakukan adalah menambahkan memperkaya media dengan materi, jadi siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih dan beragam.

Setelah melewati tahapan validasi /review ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PKn adalah besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi baik karena, dilihat dari: judul media jelas, petunjuk belajar jelas, ketepatan rumusan kompetensi dasar, ketepatan indikator kompetensi, materi sesuai dengan indikator, materi mudah dipahami, materi menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu, petunjuk pengerjaan soal jelas, isi materi soal evaluasi jelas dan media dapat digunakan dengan mudah. Secara teoritis CD multimedia pembelajaran interaktif tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari CD multimedia interaktif ini. Adapun revisi-revisi yang dilakukan terhadap produk CD multimedia interaktif berdasarkan masukan ahli media pembelajaran adalah: (1) kata 'media' diganti dengan 'multimedia' (2) pada judul program ditambahkan keterangan 'mata pelajaran' (3) tambahkan tombol 'petunjuk penggunaan' pada cover (4) pada masing-masing sub materi, kata 'evaluasi' diganti dengan 'latihan' (5) rumusan SK-KD diperbaiki dan dilengkapi.

Setelah melewati tahapan validasi/review ahli desain pembelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli media pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PKn adalah sebagian besar penilaian tersebar pada skor 3 (cukup) 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 83.33% berada pada kualifikasi baik karena, dilihat dari: Jenis teks jelas, ukuran teks tepat dan bisa terlihat dengan jelas, warna teks sesuai dengan latar belakang, teks mempermudah dalam pemahaman materi, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, komposisi gambar sesuai dengan latar belakang, gambar mempermudah dalam pemahaman materi, ukuran gambar sesuai dengan latar belakang, suara presenter jelas, suara music pengiring menyenangkan, kesesuaian suara dengan paparan materi, suara mempermudah dalam pemahaman materi, unsur animasi sesuai dengan materi, animasi mempermudah pemahaman materi, unsur video sesuai dengan materi, video mempermudah pemahaman materi, cover media menarik, cover media lengkap. Secara teoritis CD multimedia interaktif tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Pada penilaian ini, ahli desain pembelajaran memberikan lima masukan. Berdasarkan kelima masukan yang diberikan, maka dilakukan revisi terhadap produk CD multimedia interaktif ini. Adapun revisi-revisi produk

berdasarkan masukan ahli media pembelajaran adalah: (1) pada Sk-KD dilengkapi dengan tujuan (2) indikator seperti 'menyebutkan' diganti dengan kata yang lebih spesifik (3) beri tombol *on/off* untuk suara (4) ukuran layar teks diperbesar dan diberi gambar ilustrasi yang relevan (5) negara-negara anggota ASEAN perlu dilengkapi dengan gambar.

Setelah melewati tahap uji coba ahli isi pembelajaran, uji coba ahli desain pembelajaran dan uji coba media pembelajaran dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan. Pada tahap uji coba perorangan kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif berada pada kualifikasi sangat baik dengan tingkat persentase sebesar 90,55%, uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 92,67 dilihat dari: kemenarikan tampilan fisik, media pembelajaran mudah digunakan, kejelasan paparan materi, kejelasan contoh-contoh yang digunakan, petunjuk penggunaan jelas, kemenarikan animasi, materi yang disediakan mudah dimengerti, pemilihan komposisi warna, suara presenter jelas, soal yang bervariasi, memberikan semangat dalam belajar serta suara music pengiring yang menyenangkan. Secara teoritis CD multimedia interaktif tidak direvisi dan tidak ada masukan dan saran. Atas hal tersebut dihasilkan produk akhir (CD multimedia interaktif).

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

Tabel 2. Kualifikasi Nilai dari Masing-masing Respoden Sesuai PAP Skala 5

No	Responden	Nilai (%)	Kualifikasi
1	Ahli Isi Mata Pelajaran	90	Sangat baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	88	Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	83	baik
4	Uji Coba Perorangan	90	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92	Sangat Baik

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif setelah dikaji oleh ahli isi/materi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, memiliki kualitas yang baik dan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn kelas VI semester genap. Sedangkan dilihat dari hasil uji

coba perorangan serta uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat baik. Penilaian dalam bentuk kualitatif berupa saran dan komentar oleh para ahli media dan siswa juga dijadikan dasar dalam penyempurnaan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini sehingga media yang dikembangkan akan mendekati sempurna dan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu proses pembelajaran.

PENUTUP

Desain pengembangan 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. Desain pengembangan multimedia pembelajaran PKn ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan *flow chart* dan mengembangkan *storyboard*.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PKn layak pakai, sesuai dengan tahap-tahap pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif, kebutuhan dan karakteristik siswa, mampu memberikan daya tarik, dapat memudahkan siswa belajar secara klasikal maupun individual, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian atau uji coba sebagai berikut: 1) uji coba ahli isi materi oleh guru mata pelajaran PKn memperoleh tingkat pencapaian 90% dengan kualitas sangat baik, 2) uji ahli media pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 83,33% dengan kualitas baik, dan 3) ahli desain CD (*Compact Disc*) pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 88% dengan kualitas baik oleh dosen

Teknologi Pendidikan 4) uji coba perorangan memperoleh tingkat pencapaian 90,55% dengan kualitas sangat baik, 5) uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat pencapaian 92,67% dengan kualitas baik oleh siswa SD Negeri No.2 Patemon.

Saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut. Kepada siswa 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 belajar. Kepada 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. Kepada Sekolah adalah 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 siswa. Kepada Peneliti lain adalah penelitian ini, hanya menguji sampai batas validitas sebuah multimedia

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak membantu penyelesaian pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini, Drs. I Nyoman Wirya, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini, I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini, Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd, selaku ahli media pembelajaran yang telah meriview/menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi rancangan media pembelajaran, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd, selaku ahli desain pembelajaran yang telah meriview/menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi rancangan desain pembelajaran, Staf dosen di lingkungan Jurusan Teknologi Pendidikan, yang telah banyak memberikan pengetahuan melalui materi – materi perkuliahan serta bimbingan sampai selesainya skripsi ini, Staf Pegawai Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan berbagai administrasi yang diperlukan, Ni Luh Riasi, S. Pd., selaku kepala SD Negeri No.2 Patemon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini, Nur Hadi, S.Pd., selaku ahli isi mata pelajaran PKn yang telah

pembelajaran, untuk ke depannya diharapkan pengembangan media khususnya multimedia pembelajaran dilakukan uji efektivitas media, sehingga media dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

meriview/menilai dan memberikan masukan untuk media yang dikembangkan dari segi isi mata pelajaran PKn, Siswa-siswi kelas VI SD Negeri No.2 Patemon yang telah dengan tekun berpartisipasi dalam meriview/menilai media yang dikembangkan oleh peneliti, Seluruh Mahasiswa – mahasiswi di Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini, Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang juga telah banyak membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimas, Setiawan. 2012. "Definisi Pendidikan". Tersedia pada <http://definisimu.blogspot.com/2012/07/definisi-pendidikan.html> (diakses pada tanggal 14 Januari 2013)
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman. Arif. S dkk. 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada

Sudarma, I K dan I M. Tegeh. 2007. Penelitian Pengembangan (*Pengembangan Produk-produk di Bidang Teknologi Pendidikan*). Makalah disajikan dalam Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Pengembangan di Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha. Singaraja: 15 Januari.

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

Sutopo, HB. 2006, "Metode Penelitian Kualitatif". Surakarta:UNS Press.

Tegeh, I M. dan I M. Kirna. 2010. Laporan Penelitian Puslit. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan Dengan ADDIE Model* (Tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.

