

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MATERI PENGENALAN TEMPAT SUCI PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU KELAS KELAS II DI SD NEGERI 3 KALIANGET TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Gede Suarmaha, I Nyoman Wirya, Desak Putu Parmiti

Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: suarmaha@ymail.com, dskpt_parmiti@yahoo.co.id

Abstrak

Masalah yang ditemukan di SD Negeri 3 Kalianget yakni masih rendahnya hasil belajar Agama Hindu siswa kelas II dan belum adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran dengan materi tempat suci pada mata pelajaran agama hindu kelas II di SDN 3 Kalianget dan (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran menurut validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK), yang dikembangkan oleh Luther. Adapun langkah-langkah pengembangan model luther adalah; a) *Concep*, b) *Design*, c) *Collecting materials*, d) *Assembly*, e) *Tes Drive*, g) *Distribution*. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif

Desain Pengembangan CD multimedia interaktif ini terdiri dari melakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan mengembangkan *Flowchart*, *Storyboard* serta produk multimedia pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli isi mata pelajaran Agama Hindu berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 93,3%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik (persentase = 85%), (3) uji ahli desain Multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi cukup (persentase = 70%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 90,56%), uji kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 91,38%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase = 91,34%).

Kata kunci : pengembangan, model PBK , multimedia pembelajaran

Abstract

The problems was found in SD Negeri 3 Kalianget which is still low yields and the lack of use of media in teaching. This research aimed (1) to describe design of learning multimedia development with the topic is shrine in Hinduism subject at the second grade of SDN 3 Kalianget and (2) to know the result of multimedia development quality based on validation expert, individual test, small group test and field test.

Model that was used in this research was development research. was Computer Assisted Learning (PBK/Pembelajaran Berbasis Komputer) which was developed by Luther. The steps of Luther's Development are; a) Concept, b) design, c) Collecting mterials, d) Assembly, e) Test Drive, g) Distribution. The data of product development quality were collected through questionnaire which furthermore was analyzed by qualitative descriptive analysis technique and quantitative descriptive analysis technique.

The designs of interactive CD Multimedia development consisted of doing requirement analysis and then to be continued with developing Flowchart, storyboard, as well multimedia products. The result of the study showed that (1) expert of content test of hinduism was in very good qualification (percentage=93,3%), (2) expert of learning media test was in good qualification (percentage=85%), (3) expert of learning multimedia design test was in enough qualification (percentage=70%), (4) individual test was in very good qualification (percentage=90,56%), small group test was in very good qualification (percentage=91,38%), field test was in very good qualification (percentage=91,34%).

Key words: delopment, learning multimedia, pbk model.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat pesat. Dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik. Masyarakat juga dapat memperoleh sumber-sumber informasi lainnya melalui jaringan Internet. TIK berkembang dari bentuk teknologi paling sederhana sampai menjadi teknologi komunikasi digital yang canggih seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyebar hampir ke setiap aspek. Teknologi dapat membuat hidup lebih mudah dan lebih baik. Kemudahan yang hampir tidak mengenal batas ini semakin mengukuhkan bahwa dunia yang kita tempati ini seakan tidak memiliki dinding pembatas atau bahkan tembok pemisah sekalipun.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa. Pendidikan itu memuat informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur guru sebagai sumber informasi,

Multimedia sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri. Guru dan siswa di dalam pembelajaran terjadi interaksi timbal balik dalam proses pembelajaran. Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini masih terus diupayakan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Melibatkan seluruh komponen pembelajaran, antara lain guru, siswa, Multimedia, metode, sarana/prasarana dan lainnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, Multimedia pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi Multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Maka sudah

seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di tingkat sekolah khususnya tingkat Sekolah Dasar untuk mata pelajaran Agama Hindu dirasakan masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana nilai akhir siswa terhadap beberapa mata pelajaran khususnya mata pelajaran Agama Hindu belum memuaskan secara merata, ditemukan nilai rata-rata pada pelajaran Agama Hindu khususnya kelas II masih belum memuaskan yaitu 67, bahkan kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Agama Hindu di SD Negeri 3 Kalianget yaitu 73. Rendahnya nilai rata-rata siswa disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Gambaran keadaan di atas menunjukkan betapa pentingnya suatu upaya mencari alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai dalam pembelajaran dapat meningkat. Pencarian strategi alternatif yang dimaksud mengacu pada faktor penyebab rendahnya kualitas proses pembelajaran Agama Hindu yang terjadi di SD Negeri 3 Kalianget.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran Agama Hindu, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan Multimedia dan bahan pembelajaran yang sesuai. Dengan tersedianya Multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran pada materi Pengenalan Tempat Suci dalam Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas II Semester Genap Di SD Negeri 3 Kalianget Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu adalah model pengembangan produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Menurut Sutopo (dalam I Kd Suartama & I K Sudarma, 2007) berpendapat, Model Pengembangan Produk Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan Multimedia belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Agama Hindu siswa. Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: a) *Concept*, b) *Design*, c) *Collecting materials*, d) *Assembly*, e) *Test drive*, dan f) *Distribution*.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : 1) rancangan validasi, 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, enam orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan dua puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data-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 berupa hasil review siswa. 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 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 mengelompokan 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 deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek coba menurut Tegeh dan Kirna (2010:100) adalah sebagai berikut.

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

Keterangan: Σ = Jumlah
n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

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

Keterangan:
F= Jumlah persentase keseluruhan subyek
N= Banyak subjek

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

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

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

(Tegeh dan Kirna, 2010: 101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pemaparan mengenai proses desain pengembangan multimedia pembelajar yaitu sebagai berikut (a) Analisis kebutuhan, melalui analisis yang dilakukan maka mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran agama hindu, dipilihnya agama hindu karena mata pelajaran ini masih kurang memiliki media pembelajaran yang relevan dan inovatif, selain itu berdasarkan observasi di SD Negeri 3 Kalianget diketahui hasil belajar siswa masih kurang memenuhi KKM yaitu 75 padahal KKM dari mata pelajaran ini di SD Negeri 3 Kalianget adalah 80. (b) Mengembangkan *Flow chart*, *Flow chart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada *flow chart* yang telah dibuat. (c) Mengembangkan *Storyboard*, *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. *Storyboard* berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya.

Dalam penelitian pengembangan ini produk awal yang dihasilkan adalah Multimedia pembelajaran dalam pelajaran agama hindu. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi mata pelajaran agama hindu yaitu seorang guru bidang studi agama hindu di SD Negeri 3 Kalianget untuk memberi tanggapan/ penilaian.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli isi mata pelajaran yaitu seorang guru agama hindu di SD Negeri 3 Kalianget yang bernama Made Nion S.Pd, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia

pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 93,3% yang termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Secara teoritis multimedia 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 meningkatkan pemahaman bahasa dalam media sehingga siswa mudah mengerti selain itu ahli isi mata pelajaran memberikan saran untuk memperbaiki ukuran huruf pada media sehingga siswa dapat jelas dalam membacanya.

Setelah melewati tahapan validasi/review ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli desain Pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran Agama Hindu adalah 70% yang termasuk kedalam kategori baik sehingga perlu direvisi. Secara teoritis multimedia tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi kecil terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Ahli desain memberikan 6 saran dan langsung pengembang edit yaitu Tambahkan semester pada cover dan beranda, Rapiakan pengetikan pada petunjuk penggunaan media, Tujuan sesuaikan dengan Indikator, Indikator nomer tika sebaiknya menjelaskan, Materi kembangkan dan sesuaikan dengan indikator tujuan pembelajaran, dan Evaluasi mengacu pada tujuan pembelajaran.

Setelah melewati tahapan validasi/review ahli media, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli media pembelajaran. Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli media pembelajaran,

diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran agama hindu adalah 85% yang termasuk kedalam kategori baik sehingga tidak perlu direvisi. Secara teoritis multimedia tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi kecil terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari multimedia ini. Ahli media memberikan 5 saran dan langsung pengembang edit yaitu Pada judul program ditambahkan sasaran program, judul program cukup di tulis d cover depan, Tambahkan petunjuk penggunaan media di cover bagian belakang, Pada komponen deskripsi, kata “dilengkapi” ganti dengan terdiri dari, Pada opening judul program dibuat lengkap, dan Tombol musik dijelaskan di petunjuk penggunaan media.

Setelah melewati tahapan validasi/ review para ahli, media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Kalianget. Berdasarkan penilaian melalui angket pada uji coba perorangan diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran agama hindu adalah 90,56% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan multimedia pada mata pelajaran agama hindu adalah 91,38% yang termasuk

kedalam kategori sangat baik. Kemudian dilanjutkan pada tahap yang terakhir yaitu uji coba lapangan diketahui tingkat pencapaian pengembangan multimedia pada mata pelajaran agama hindu 91,34% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Namun, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa menyarankan adanya revisi-revisi, meliputi: Pertama, memperjelas kualitas suara multimedia pembelajaran Agama Hindu untuk. Saran ini dapat dipahami mengingat tidak semua siswa memiliki daya dengar yang baik. selanjutnya. Kedua, adanya saran untuk memperbesar ukuran huruf, ini dapat dipahami karena tidak semua siswa dapat membaca dengan baik, Ketiga, Video yang digunakan agar lebih jelas dan menarik, saran ini dapat dipahami mengingat untuk menarik perhatian siswa dibutuhkan video yang memang betul-betul menarik dan jelas, dengan adanya video yang menarik dan jelas pada media sehingga konsentrasi siswa tertuju pada materi. Keempat, Perlu ditambah gambar lagi agar materi lebih jelas, saran ini dapat diterima karena gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, dengan adanya contoh gambar yang menarik dan banyak sehingga siswa menjadi senang dalam belajar.

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	93,3	Sangat baik
2	Ahli Media Pembelajaran	85	Baik
3	Ahli Desain Pembelajaran	70	Baik
4	Uji coba perorangan	90,56	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	91,38	Sangat baik
6	Uji coba kelas/lapangan	91,34	Sangat baik

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran berupa media CD multimedia pada mata pelajaran agama hindu kelas II di SD Negeri 3 Kaliangget. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *Concept* (Analisis kebutuhan), *Design* (mendesain produk), *Collecting materials* (Pengumpulan materi), *Assembly* (Perakitan), Uji Coba (*Test Drive*), *Distribution* (Distribusi), validasi, uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Dari hasil analisis data dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk sangat baik. Selain untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan dari produk multimedia agama hindu. Berikut akan dibahas desain pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu dan kualitas multimedia agama hindu berdasarkan validasi ahli dan uji coba di lapangan

Adapun desain pengembangan dari pengembangan multimedia pembelajaran agama hindu ini yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap mata pelajaran, dari analisis kebutuhan tersebut, maka diputuskan mata pelajaran yang akan dibuatkan multimedia adalah mata pelajaran agama hindu, karena setelah melaksanakan observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Kaliangget diketahui nilai ketuntasan siswa masih berada dibawah KKM. KKM untuk mata pelajaran agama hindu di SD N 3 Kaliangget adalah 80. Setelah melaksanakan analisis kebutuhan hal berikutnya yang dilakukan adalah membuat *flowchart*. *Flowchart* berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Berikutnya membuat storyboard yang berfungsi untuk menjadi pedoman dalam perakitan dan pembuatan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru mata pelajaran Agama Hindu terhadap komponen-komponen media CD multimedia ini tersebar pada skor 5 (sangat baik), dan skor 4 (baik). Berdasarkan hal tersebut ahli materi memberikan penilaian pada kriteria sangat baik dengan

persentase 93,3% karena dilihat dari: (a) Kejelasan tujuan pembelajaran sangat baik, (b) Kesesuaian Tujuan dan Materi sangat baik, (c) Kejelasan Penyajian materi baik, (d) Kesesuaian gambar sangat baik, (e) Kelengkapan materi baik, (f) Kesesuaian evaluasi dan tujuan sangat baik, Media pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena media yang dikembangkan sudah bagus dan dapat memotivasi minat siswa dalam proses pembelajaran dan siswapun sangat merespon materi yang disampaikan. Dengan demikian media tersebut memberi kontribusi yang cukup besar dan hasil yang lebih maksimal dalam pelajaran agama hindu. Atas dasar penilaian dari ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipergunakan untuk siswa dalam membantu pemahaman materi.

Berdasarkan hasil penilain dari ahli media, terungkap bahwa sebagian besar penilaian tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas aspek media termasuk kriteria baik dengan persentase 85% karena dilihat dari :

(a) Kemenarikan tampilan fisik sangat baik, (b) Kejelasan petunjuk Multimedia baik, (c) Jenis Kejelasan gambar, grafik, simbol, dan ikon sudah baik, (d) Kejelasan paparan materi baik (e) Ketepatan ilustrasi/animasi/adegan dengan materi baik (f) Komposisi gambar baik, (g) Ketepatan jenis dan ukuran huruf sangat baik, (h) Kualitas video yang digunakan baik,

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran kualitas aspek desain termasuk kriteria baik dengan persentase 70%, karena dilihat dari :

(a) Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi sangat baik, (b) Kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik sasaran baik, (c) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran kurang, (d) Kedalaman materi kurang, (e) Kemudahan untuk dipahami cukup, (f) Sistematis, alur logika jelas cukup, (g) Kejelasan uraian materi, pembahasan, dan contoh cukup, (h) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran kurang, (i) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi

cukup, (j) Pemberian motivasi belajar baik, (k) Kemenarikan baik, (l) Konteksstualitas dan aktualitas baik, (m) Penggunaan bahasa yang komunikatif baik, (n) Dapat digunakan dengan mudah sangat baik. Media pembelajaran ini dikatakan cukup karena media pembelajaran memiliki topik yang jelas, yaitu materi mengenal tempat suci dan media pembelajaran mempunyai pendekatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan belajar yang telah dirancang. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan petunjuk pengguna, SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Atas dasar penilaian ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar dikelas .

Tanggapan dari siswa tentang media CD (*compact disc*) multimedia termasuk kriteria Sangat baik persentase uji coba perseorangan 90,56%, untuk uji kelompok kecil dengan persentase tingkat pencapaian 91,38%, dan uji lapangan termasuk sangat baik dengan persentase 91,34% untuk uji coba lapangan, yang meliputi berbagai aspek yaitu;

(a) Kemenarik tampilan fisik, (b) Multimedia Pembelajaran mudah digunakan, (c) Kejelasan paparan materi, (d) Kejelasan contoh-contoh yang digunakan, (e) Kemenarikan Animasi, (f) Materi yang disediakan mudah dimengerti, (g) Pemilihan komposisi warna, (h) Kesesuaian musik yang digunakan, (i) Kemenarikan gambar yang digunakan, (j) Daya dukung musik, (k) Kualitas teks yang digunakan, (l) Kesesuaian video, adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi tersebut. Multimedia pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena dengan multimedia pembelajaran ini pengguna bisa memilih menu yang dikehendaki. Dalam media pembelajaran ini pengguna dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri, karena ada petunjuk penggunaan media pembelajaran. Atas dasar penilaian ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar dikelas .

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

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 agama hindu ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan *flow chart* dan mengembangkan *storyboard* sehingga penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran CD Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu pada Kelas II di SD Negeri 3 Kalianget yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran.

Kualitas Multimedia Interaktif ini adalah: (1) *review* ahli isi mata pelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik dengan persentase 93,3%, (2) *review* ahli desain pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik dengan persentase 70%, (3) *review* ahli media pembelajaran dengan tingkat pencapaian dalam kategori baik dengan persentase 85%, (4) uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik dengan persentase 90,56%, (5) uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik 91,38%, dan (6) uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian dalam kategori sangat baik 91,34%.

Berikut merupakan saran dari penelitian ini yaitu 1) Saran yang diberikan kepada siswa dari penelitian ini adalah agar siswa dapat lebih mudah memanfaatkan produk-produk hasil pengembangan proses pembelajaran secara aktif baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran di sekolah dan tidak menjadikan media ini sebagai satu-satunya media untuk melakukan kegiatan belajar dan lebih banyak mencari sumber belajar lainnya yang bisa mempermudah dalam pembelajaran. 2) Saran untuk guru pengajar adalah agar

media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran, sehingga dapat 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 mempermudah dan menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. 3) Saran bagi kepala sekolah dari pengembangan media ini adalah agar media ini dapat dijadikan sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu sekolah harus perlu melakukan pengadaan media pembelajaran lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran siswa sehingga bisa menarik minat belajar pada siswa. Namun bukan hanya sebagai koleksi, melainkan agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. 4) Saran untuk peneliti lain adalah agar hasil pengembangan media ini dapat dijadikan motivasi dalam mengadakan atau melakukan penelitian-penelitian lain yang lebih inovatif lagi, sehingga menghasilkan media yang lebih bermanfaat lagi bagi siswa dan guru di dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu

Pendidikan yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan saran dalam pelaksanaan penelitian. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan Drs. I Nyoman Wirya, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Dra. Desak Putu Parmiti, M.S., 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 motivasi dan rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah ikut membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Anonim. 2006. Pedoman Studi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutopo, A H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.