

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SD NEGERI 2 BANJAR BALI**

Made Ayu Desy Anandani<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, Adrianus I Wayan Ilia Yuda  
Sukmana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: desyanandani95@gmail.com<sup>1</sup>, im-tegeh@undiksha.ac.id<sup>2</sup>, aiwiy-  
sukmana@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PKn siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, (2) mengetahui validitas produk pengembangan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, dan (3) mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen, angket, wawancara, dan tes. Data terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Rancang bangun multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dengan model ADDIE meliputi lima tahapan sebagai berikut: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan produk berpredikat sangat baik (97,96%), (b) hasil review ahli media menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92,5%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan produk berpredikat sangat baik (94,54%), (d) hasil uji perorangan menunjukkan produk berpredikat sangat baik (90,41%). Hasil uji kelompok kecil menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92,81%). Hasil uji lapangan menunjukkan produk berpredikat sangat baik (91,67%). (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar PKn ( $t_{hitung} = 24,299 > t_{tabel} = 2,056$ , pada taraf signifikansi 5%). Ini berarti bahwa multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia, pendidikan karakter.

### **Abstract**

The research is motivated by low outcomes of civics students. This research was a kind of development research and the development model which used was ADDIE model. This study aimed (1) to describe the development design of multimedia oriented with character education, (2) to find out the validity of product development of learning multimedia oriented with character education, and (3) to know the effectiveness of the learning multimedia oriented with character education. Data collection method used was document recording method, questionnaire, interview, and test. The collected data were analyzed by using qualitative descriptive analysis technique, quantitative descriptive analysis technique, and inferential statistical analysis technique (t-test). The results on the study showed that (1) the design of learning multimedia oriented character education with ADDIE model includes the following five stages

namely: analysis phase, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation phase. (2) Learning multimedia oriented with character education which was developed valid with: (a) the result of expert review of subject matter content shows an excellent predicated product (97,96%), (b) the result of media expert review also shows excellent predicate product (92,5%), (c) the result of learning design expert indicates that the product has a very good predicate (94.54%), (d) Individual test results show excellent predicate product (90.41%). Small group test results showed that the product was very good (92.81%). The result of field test shows that the product has a very good predicate (91.67%). (3) The effectiveness of development shows that learning multimedia oriented with character education effectively improve the learning outcomes of civics ( $t_{ct} = 24.299 > t_{table} = 2.056$ , at 5% significance level). This means that learning multimedia oriented with character education proved its' effectiveness and it can significantly improve the learning outcomes of civics.

**Keywords:** development, multimedia, character education.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan bangsa ini dapat menuju ke arah yang lebih maju, serta menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif, sehingga dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia.

Dalam proses pendidikan, siswa merupakan salah satu komponen utama penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:7). Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar. "Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan sumber pesan melaluisaluran/media tertentu ke

penerima pesan" (Sadiman, dkk, 2009: 11).

Dalam kaitannya dengan proses belajar, teknologi pendidikan mempunyai fungsi dalam proses pembelajaran, yaitu mengatasi permasalahan dan mempermudah proses pembelajaran, sesuai dengan karakteristik dan kondisi dimana teknologi tersebut diterapkan. Hal tersebut sesuai dengan definisi teknologi pendidikan yang dijabarkan oleh Association for Educational Commanication and Technology (AECT) (dalam Mahadewi, 2014:9) menyatakan Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Salah satu sumber belajar dimaksud adalah media yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan mampu merangsang minat belajar siswa.

Guru yang mengajar dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar siswa yang baik. Menurut Wati (2016:2) menjelaskan media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Jadi media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru, dalam media pembelajaran juga dapat diselipkan atau dihubungkan dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta

didik. Sehingga mereka memiliki nilai dan karakter pada dirinya serta mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasional, produktif dan kreatif. Pada peringatan Hardiknas tahun 2010. Mendiknas saat itu yaitu M. Nuh mengatakan bahwa pendidikan karakter sangat penting. Beliau menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan hal dari upaya membangun karakter bangsa. Pentingnya pendidikan karakter diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu untuk membantu membentuk kepribadian anak agar menjadi pribadi yang baik. Terkait dengan hal tersebut, bangsa yang berkarakter unggul, ditandai dari moral, etika, dan budi pekerti yang baik, dengan semangat, tekad, dan energi yang kuat. Untuk mencapai kondisi yang demikian diperlukan kebersamaan berpikir dan bertindak dari semua elemen bangsa (Wibowo, 2012:51). Oleh karena itu, salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan karakter, mengingat anak didik adalah generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari.

Pendidikan karakter pada dasarnya dapat disisipkan pada mata pelajaran apa saja, seperti pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di jenjang sekolah dasar. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Terkait dengan hal itu, posisi guru PKn dalam mengintegrasikan pendidikan karakter sangat strategis untuk membangun kepribadian siswa menjadi generasi muda yang tidak hanya memiliki kecerdasan secara intelektual saja, namun juga kebaikan karakter sosial, moral, dan agama.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan wawancara dengan wali kelas V yaitu Ibu Made Sri Utami, S.Pd diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti materi yang sedang diajarkan. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn yang sebagian besar masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Beliau mengatakan bahwa kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti pelajaran PKn disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya pembelajaran didominasi menggunakan metode konvensional, dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Hal tersebut juga dapat diketahui dari hasil angket siswa, dari 14 orang siswa hanya 1 menyebutkan bahwa guru menggunakan metode diskusi kelompok sisanya menyebutkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung acuh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hasil angket juga menyebutkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan hanya media visual (gambar-gambar) dari internet padahal hasil dari penyebaran angket yang telah dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa 14 orang, semua memilih senang jika diajarkan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan video, gambar dan animasi, sumber belajar yang digunakan masih kurang efektif, siswa kurang memahami tujuan pembelajaran yang dicapai dan manfaat belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan wawancara yang sudah dilakukan terhadap proses pembelajaran PKn, diketahui para siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Dilihat dari hasil pengamatan fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti LCD, laptop, speaker dan alat pendukung lainnya yang tersedia di SD Negeri 2 Banjar Bali cukup memadai.

Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik oleh pengajar.

Solusi efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan multimedia pembelajaran sebagai bagian dari media pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia ini mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran (Wati, 2016:8). Menurut Almara'beh, Amer & Sulieman (2015) dalam jurnal internasional yang berjudul 'The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education' menyimpulkan multimedia sebagai "campuran provident dari berbagai media massa seperti teks, audio dan video" atau pengembangan paket perangkat keras dan perangkat lunak berbasis komputer yang diproduksi dalam skala massal yang dapat juga digunakan pada pembelajaran individual.

Merujuk hal tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali".

Sejalan dengan pemaparan di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dalam mata pelajaran PKn kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali? (2) Bagaimanakah validitas produk pengembangan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran PKn kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali? (3) Bagaimanakah efektifitas multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter dalam pembelajaran mata pelajaran PKn pada kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE.

Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih. Menurut Tegeh, dkk (2014:42) "Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation) (5) evaluasi (evaluation)". Penelitian ini menggunakan empat metode untuk pengumpulan data guna menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. Hasil uji coba multimedia pembelajaran serta efektivitas multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter menggunakan metode kuesioner/angket, pencatatan dokumen, wawancara dan tes. Metode angket/kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi pembelajaran atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa saat uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan.

Metode pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data rancang bangun pengembangan produk berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn berupa nilai hasil UTS siswa kelas V, silabus dan RPP. Metode wawancara digunakan mengumpulkan data mengenai masalah-masalah pembelajaran yang terjadi dilapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deksriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t). Rumus yang digunakan untuk menghitung masing-masing subyek yaitu:

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

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Dari rumus tersebut Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terhadap hasil angket atau kuesioner digunakan ketetapan Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

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

Tegeh dan Kirna (2010:101)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012:108) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut.

- Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data.
- Tentukan nilai z dari setiap data.
- Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z).
- Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan
- $S(z) \rightarrow$  Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. Gunakan nilai L0 yang terbesar.
- Tentukan nilai  $L0 = |F(z) - S(z)|$ , hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai Lt dari tabel Lilifors

Jika  $L0 < Lt$ , maka  $H0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari

kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$Uji F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian  $H0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n2 - 1$ .

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Rumus untuk menghitung uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Koyan, 2012:34)

**Keterangan:**

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan ttabe dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun multimedia pembelajaran, (2) Validitas produk pengembangan multimedia pembelajaran, (3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Pada rancang bangun multimedia pembelajaran mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan sesuai pendapat menurut Tegeh & dkk (2014:42), yang mengemukakan bahwa model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) penerapan dan (5) evaluasi.

Tahap pertama adalah Analisis kebutuhan dilakukan sebagai tahapan awal dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan melalui penyebaran angket siswa dan wawancara dengan guru wali kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali yaitu Ibu Made Sri Utami, S.Pd. Berdasarkan penyebaran angket dan wawancara diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti materi yang sedang diajarkan, ini terbukti dari hasil belajar siswa kelas V untuk mata pelajaran PKn, sebagian besar masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Beliau mengatakan kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti pelajaran PKn disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya pembelajaran didominasi menggunakan metode konvensional, guru lebih sering menggunakan metode ceramah hal tersebut juga dapat diketahui dari hasil angket siswa, dari 14 orang siswa hanya 1 menyebutkan bahwa guru menggunakan metode diskusi kelompok sisanya menyebutkan metode ceramah,

sehingga siswa cenderung acuh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan hanya media visual (gambar-gambar) dari internet padahal hasil dari penyebaran angket yang telah dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa 14 orang, semua memilih senang jika diajarkan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan video, gambar dan animasi, sumber belajar yang digunakan masih kurang efektif, siswa kurang memahami tujuan pembelajaran yang dicapai dan manfaat belajar.

Tahap kedua yaitu desain (rancangan), ditahap ini menghasilkan RPP, flowchart, dan storyboard multimedia pembelajaran. Pada desain storyboard mencakup tata letak, animasi, gambar, dan backsound. Pada desain multimedia pembelajaran, judul diletakkan dibagian atas. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran awal pada pembaca tentang multimedia pembelajaran.

Pilihan menu diletakkan dibagian kiri agar setelah melihat judul, pengguna langsung dapat melihat kebagian menu. Tombol exit, minimize dan maximize diletakkan di pojok kanan atas dengan pertimbangan untuk untuk menyesuaikan dengan software komputer pada umumnya. Tombol navigasi diletakkan dibagian materi, mengingat tombol ini akan digunakan setelah materi dilaksanakan. Khusus untuk penempatan logo diletakkan di bagian kiri atas.

Pada desain menggunakan huruf jenis Comic Sans Ms dan Arial, karena huruf ini mudah dibaca dan cocok untuk anak SD. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015) yaitu judul dikembangkan sesuai dengan kajian analisis desain pesan dalam pemilihan huruf, dipilih huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakter siswa font yang mudah terbaca adalah font berjenis San Serif (tanpa sirip). Multimedia pembelajaran di desain dengan menggunakan ukuran huruf yang digunakan tidak kurang dari 12 points.

Ini sejalan dengan pendapat Anggela & Cheung (dalam Sudatha dan Tegeh (2015:42) menyatakan bahwa "ukuran huruf minimum 24 points dan sebaiknya tidak lebih kecil dari ukuran 12 points.

Tahap ketiga yaitu development (pengembangan). Dalam tahap ini kegiatan pengembangan produk dimulai dari rancangan desain yang berbentuk flowchart dan storyboard dikembangkan menjadi ke bentuk fisik atau prototypenya. Materi dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype. Setelah multimedia pembelajaran berhasil dikembangkan kemudian dimasukkan atau burn kedalam CD dengan menggunakan software Nero.

Tahap keempat yaitu implementasi. Implementasi dilakukan uji coba produk multimedia pembelajaran ini meliputi; 1) uji coba ahli isi mata pelajaran atau pembelajaran, 2) uji coba ahli media, 3) uji coba ahli desain pembelajaran, 4) uji coba perorangan, 5) uji coba kelompok kecil, dan 6) uji coba lapangan.

Tahap kelima yaitu evaluation (evaluasi). Evaluasi berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk multimedia pembelajaran yang mencakup validasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta untuk mengetahui sejauh mana keefektifan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas.

Validitas produk pengembangan multimedia pembelajaran terdiri dari uji ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, sedangkan untuk uji coba siswa terdiri dari uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan.

Uji ahli isi mata pelajaran atau pembelajaran diujikan oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai wali kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali, atas nama Made Sri Utami, S.Pd. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi pembelajaran ini

adalah angket/kuesioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran atau pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar **97,69%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Uji ahli media pembelajaran. Produk multimedia pembelajaran ini diujikan kepada seorang ahli media pembelajaran atas nama I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar **92,5%** berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sehingga dari segi desain pembelajaran dalam multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi, namun ada beberapa masukan dari saran ahli yaitu (1) Video berisi judul, (2) Tampilan Media diperlebar, (3) Gambar pada cover masuk didalam media dan (4) Kaitkan konsep tri hita karena dengan materi. Masukan direvisi untuk penyempurnaan produk.

Uji ahli desain pembelajaran diujikan kepada seorang ahli desain pembelajaran atas nama kepada Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar **94,54%** berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sehingga dari segi desain pembelajaran produk ini tidak perlu direvisi namun ada beberapa masukan dan saran ahli yaitu: (1) Perbaiki aspek "c" dalam tujuan, (2) Beri penomoran pada materi, (3) Beri spasi pada paragraf yang padat. Masukan dan saran direvisi untuk penyempurnaan produk.

Uji coba perorangan. Sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 2 Banjar Bali berjumlah 3 (tiga) orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan hasil belajar tinggi, satu orang siswa dengan hasil belajar

sedang dan satu orang siswa dengan hasil belajar rendah.  $271,25\% : 3 = 90,41\%$ . Rerata persentase sebesar **90,41%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Uji Coba Kelompok Kecil. Dalam uji kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 2 Banjar Bali yang berjumlah 12 (duabelas) orang siswa. 12 orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda yaitu, empat orang dengan tingkat hasil belajar rendah, empat orang dengan hasil belajar sedang dan empat orang dengan hasil belajar tinggi. Rerata persentase =  $1113,75\% : 12 = 92,81\%$ . Rerata persentase sebesar **92,81%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Uji coba lapangan dilakukan kepada 14 (empat belas) orang siswa kelas V. Keseluruhan siswa tersebut sudah termasuk siswa yang memiliki hasil belajar tinggi, hasil belajar sedang dan hasil belajar rendah. Rerata persentase =  $1275\% : 14 = 91,07\%$ . Rerata persentase sebesar **91,07%** berada pada kualifikasi **sangat baik**, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Selanjutnya untuk melihat keefektifan dari pengembangan dalam penelitian ini, maka dilaksanakan juga menggunakan pretest dan posttest terhadap 14 orang siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 14 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (Paired Sample t-Test) dengan bantuan Microsoft Excel.

Sebelum menguji efektivitas produk, terlebih dahulu dilakukan uji judges oleh dosen ahli isi pembelajaran, setelah itu di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran tes dan daya beda. Uji tersebut dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas VI sebanyak 20 orang.

Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda selanjutnya dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji efektivitas. Pada uji normalitas dengan teknik Liliefors. Uji ini dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Menurut Koyan (2012:40) "salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam menggunakan uji-t adalah varians dalam kelompok harus homogen." Untuk itu dilakukan uji Fisher (F). Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas.

Pada hasil uji efektivitas, rata-rata nilai pretest adalah **67,14** dan rata-rata nilai posttest adalah **90,71**. Hasil analisis data menggunakan uji-t diketahui t- hitungnya **24,299** dengan dk = **26** dan taraf signifikansi 5% untuk t tabel adalah **2,056** sehingga t- hitung > t-tabel maka H<sub>0</sub> ditolak. Hal ini berarti bahwa nilai rata- rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran tidak sama.

Dengan ungkapan lain dapat dikatakan bahwa ada efektifitas antara sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dengan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran. Dilihat dari konversi hasil belajar di SD Negeri 2 Banjar Bali, nilai rata-rata posttest peserta didik 90,71 berada pada kualifikasi sangat baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran PKn sebesar 75. Melihat nilai rerata atau mean posttest yang lebih besar dari nilai rerata atau mean pretest, dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

Berdasarkan perhitungan uji-t, diketahui bahwa multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali. Efektifnya multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter pada hasil belajar siswa disebabkan dari beberapa faktor adapun faktor yang pertama adalah isi pembelajaran. Aspek pertama dari faktor isi pembelajaran yaitu ketersediaan



latihan/evaluasi dalam multimedia pembelajaran yang mendapat skor 5 (sangat baik).

Karena tersedianya latihan/evaluasi dalam multimedia ini diperlukan untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman siswa dengan materi yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Parmiti (2014:28) bahwa evaluasi atau penilaian dapat menjadi deskripsi kekurangan-kekurangan peserta didik dan mampu meningkatkan pemahaman dan aplikasi pada proses belajar berikutnya.

Aspek kedua dari faktor isi pembelajaran yaitu **kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran** yang mendapat skor 5 (sangat baik). Hal ini dikarenakan materi di dalam multimedia sudah disusun berdasarkan dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Allesi dan Trollip (2001) bahwa kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media. Sesuai dengan pendapat di atas bahwa dalam menilai aspek isi perlu memperhatikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran". Selanjutnya aspek ketiga dari faktor isi pembelajaran yaitu **ilustrasi (contoh) dalam multimedia pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan** yang mendapat skor 5 (sangat baik).

Ini karena ilustrasi dalam multimedia ini diberikan berupa gambar dan video yang sudah sesuai dengan materi. Penggunaan gambar dan video ini agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Parmiti (2014:49) bahwa ilustrasi dimaksudkan untuk memberikan variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Faktor kedua yaitu faktor media pembelajaran. Aspek pertama dari faktor media pembelajaran adalah **kesesuaian pemilihan ukuran teks** yang mendapat skor 5 (sangat baik). Ini dikarenakan dalam multimedia sudah memperhatikan ukuran huruf. Huruf yang digunakan tidak lebih kecil dari 12 points agar siswa

dapat dengan nyaman membaca materi yang disajikan. Sejalan dengan pendapat Anggela & Cheung (dalam Sudatha dan Tegeh (2015:42) yang menyatakan bahwa ukuran huruf minimum 24 points dan sebaiknya tidak lebih kecil dari ukuran 12 points.

Sejalan juga dengan pendapat Sriwitari dan Widnyana (2014:77) yaitu nilai keterbacaan (Readability) ditentukan juga oleh besar kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca, sebaliknya huruf yang berukuran kecil (dibawah 8 point) cenderung tidak mudah dibaca.

Selanjutnya aspek kedua dari faktor media pembelajaran yaitu **kesesuaian pemilihan jenis huruf** yang mendapatkan skor 5 (sangat baik). Ini dikarenakan pemilihan huruf memang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih cocok menggunakan jenis huruf Comic Sans Ms dan arial, karena huruf ini mudah dibaca dan cocok untuk anak SD. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015) yaitu teks dikembangkan sesuai dengan kajian analitis desain pesan dalam pemilihan huruf, dipilih huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakter siswa, font yang mudah terbaca adalah font berjenis San Serif (tanpa sirip).

Aspek ketiga dari faktor media pembelajaran yaitu **kesesuaian warna latar dengan warna tulisan terlihat dengan jelas** yang mendapat kategori 5 (sangat baik). Ini dikarenakan warna latar dan warna tampilan dalam multimedia didesain dengan menggabungkan warna-warna yang dapat nyaman dilihat sehingga menciptakan sebuah desain yang menarik. Sejalan dengan pendapat Sudarma, dkk (2015:74) mengenai desain warna pada multimedia pembelajaran, teori warna yang baik untuk perpaduan background dengan teks adalah jika warna background gelap maka tulisan berwarna terang, begitupun sebaliknya.

Faktor ketiga yaitu aspek desain pembelajaran. Aspek pertama dari desain pembelajaran yaitu **kejelasan judul media** yang mendapat skor 5 (sangat baik). Ini dikarenakan judul yang

digunakan mampu menggambarkan isi dari materi yang disajikan. Sesuai dengan pendapat sudarma, dkk (2015:39) bahwa judul harus jelas, karena judul mampu memberikan gambaran umum tentang isi dari suatu materi sebelum membaca seluruh isi materinya.

Aspek kedua dari faktor desain pembelajaran yaitu **materi dalam multimedia dikemas secara sistematis** mendapatkan skor 5 (sangat baik). Dikarenakan materi disusun teratur dan logis yang disajikan sesuai urutan tujuan pembelajaran dari awal hingga akhir. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015:151) bahwa pengemasan materi diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selanjutnya aspek ketiga dari faktor desain pembelajaran adalah **kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dengan kompetensi dasar** mendapat skor 5 (sangat baik). Dikarenakan indikator pencapaian kompetensi dalam multimedia sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat di RPP. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015:58) bahwa indikator pencapaian disusun untuk menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi dasar.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter mata pelajaran PKn efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t dan faktor-faktor di atas yang menyebabkan terjadinya efektifitas dalam multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek isi pembelajaran, media pembelajaran dan desain pembelajaran.

### **SIMPULAN DAN SASARAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, Proses rancang bangun multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan dari model ADDIE yaitu: (1) tahap analysis (analisis), (2) tahap design (perancangan), (3) tahap development

(pengembangan), (4) tahap implementation (implementasi), dan (5) tahap evaluation (evaluasi).

Kedua, validitas produk pengembangan multimedia pembelajaran pada (1) ahli isi pembelajaran berpredikat sangat baik (97,69%), (2) ahli media pembelajaran berpredikat sangat baik (92,5%), (3) ahli desain pembelajaran berpredikat sangat baik (94,54%), (4) uji coba perorangan berpredikat sangat baik (90,41%), (5) uji coba kelompok kecil berpredikat sangat baik (91,81%), dan (6) uji coba lapangan berpredikat sangat baik (91,07%).

Ketiga, multimedia pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar PKn kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali. Efektivitas produk pengembangan multimedia pembelajaran pada pembelajaran di ukur dengan menggunakan skor pretest dan posttest terhadap 14 orang siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali.

Rata-rata nilai pretest adalah 67,14 dan rata-rata nilai posttest adalah 91,07. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 24,299 Kemudian Harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 28 - 2 = 26$  untuk t tabel db 26 dengan taraf signifikansi 5% t tabel 2,056.

Dengan demikian t hitung lebih besar dari t table, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  di terima, ini berarti terdapat efektifitas yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan multimedia pembelajaran ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Kepada Siswa, disarankan dengan adanya multimedia pembelajaran siswa dapat terus belajar dengan multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan, karena dengan adanya multimedia pembelajaran siswa dapat mudah menyerap materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn dan dapat memperkaya sumber belajar.

Kepada Guru, disarankan agar menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan

multimedia pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah. Karena dengan multimedia pembelajaran yang didalamnya terdapat konten edukasi termasuk video, gambar, teks, dan lainnya dapat menarik perhatian siswa dan membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Kepada Kepala Sekolah, disarankan agar menjadikan multimedia pembelajaran berorientasi pendidikan karakter sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, serta dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

Kepada Peneliti Lain, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi, acuan dasar, dan literatur tambahan dalam melakukan penelitian pengembangan agar menjadi lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M, dan Trollip, S. R. 2001. *Multimedia For Learning: Methods And Development.pdf*. Terdapat pada <http://www.academia.edu> (diakses pada tanggal 26 Mei 2018).
- Almarahbeh, Amer dan Sulieman. 2015. *The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education*. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*. 5(2). ISSN: 2277 128X. 761-764. Terdapat pada <http://www.researchgate.net> (diakses pada tanggal 2 Desember 2017).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Mahadewi, L. P. P. 2014. *Problematika Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Parmiti, D. P. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadiman, A. S, dkk. 2009. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudatha, W. I. G dan I. M. Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarma, I. K, dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sriwitari, Ni. N. dan I Gst. N. Widnyana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M dan I. M. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M, I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta :Graha Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun tentang *Standar Isi*.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.