

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AGAMA HINDU DENGAN MODEL ADDIE UNTUK SISWA KELAS VIII SMP

Gusti Ayu Made Mega Pertiwi¹, I Wayan Romi Sudhita², Ign I Wayan Suwatra³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {megapertiwi80@yahoo.co.id¹, WR_sudhita@undiksha.ac.id²,
suwatra_pgisd@yahoo.com³}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kurang dimanfaatkannya fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, menguji validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu untuk siswa kelas VIII SMP, dan mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan sebanyak 35 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuesioner dan tes. Data yang didapatkan dari metode kuesioner, dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sedangkan data yang didapat dari metode tes dianalisis secara statistik inferensial. Rancangan pengembangan multimedia interaktif dikembangkan melalui analisis kebutuhan, menentukan *software*, mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Hasil evaluasi ahli isi mata pelajaran 96,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain 95% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli media 88% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan 98 % berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil 97,5% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji lapangan 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung 6,04. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (88,14) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (60,43).

Kata kunci: multimedia pembelajaran interaktif, Agama Hindu, dan hasil belajar

Abstract

The background of this research was problem of the limitation of interesting and the school's facilities are not functioned optimally. The purposes of this research are to describe development of design for interactive learning multimedia, to verify the validity of interactive learning multimedia for hindu religion lesson in junior high school at eight class, and to know the effectiveness of instructional interactive learning multimedia for the outcomes of student learning in junior high school at eight class. This is research and development, with ADDIE model. This research involved thirty

five students of class VIII A2 of SMP Negeri 3 Sawan. All the data are collected by questionnaire and testing methods. The data that have been found by questionnaire method were analysed by using qualitative and quantitative descriptive techniques. While, the other data that have been found by testing method was analysed by using inferential statistic techniques. Interactive multimedia development plan developed through the analysis of need, determine the software, develop flowchart and storyboard. Instructional content expert evaluation is 96.6% indicate very good qualification. Design expert evaluation is 95% indicate very good qualification. Media expert evaluation is 88% indicate good qualification. One-to-one testing is 98% indicated very good qualification. Small group testing was 97.5% indicated very good qualification. Field testing is 93.3% indicate very good qualification. Learning outcome that was calculate manually obtains number of t_{count} 6.04. Value of t_{table} 5% significance is 2.000. Therefore t_{count} is higher than t_{table} . It can be concluded that H_0 is refused and H_1 was accepted. Based on the finding, there were significant differences between of hindu religion learning outcomes before and after using interactive learning multimedia. Mean score after usage of media (88.14) is higher than before (60.43).

keywords: interactive learning multimedia, hindu religion, learning outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia untuk dapat membuat manusia itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Tujuan pendidikan adalah membentuk seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan.

Di era globalisasi dengan teknologi yang sudah berkembang pesat seperti sekarang ini, teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Akan tetapi masih banyak pendidik di sekolah yang masih menggunakan model konvensional dalam pembelajaran, dimana para pendidik kebanyakan menggunakan metode ceramah saja. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan oleh guru agar siswa tidak cepat bosan dan jenuh saat belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Pengembangan

multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa saat proses pembelajaran. Apabila dirancang secara cermat, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun, saat ini pengembangan multimedia pembelajaran interaktif masih jarang digunakan di sekolah-sekolah salah satunya SMPN 3 Sawan.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ditemui pada proses pembelajaran Agama Hindu kelas VIII di SMPN 3 Sawan adalah : (a) guru hanya berpatokan pada buku dan menggunakan metode ceramah saja, (b) tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, (c) siswa kurang aktif saat proses pembelajaran, (d) guru kurang memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah, seperti LCD.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Luh Siah, S.Ag selaku guru mata pelajaran Agama Hindu kelas VIII di SMP Negeri 3 Sawan, peneliti menemukan bahwa siswa belum menguasai materi pelajaran secara optimal. Hal ini bisa dilihat dari cara siswa dalam mengikuti pelajaran, siswa cepat bosan dan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Rata-rata nilai yang diperoleh siswa juga masih kurang dari standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65, sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Agama Hindu yaitu 76.

Berdasarkan uraian di atas, untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran Agama Hindu, maka dipandang sangat perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif. Oleh karena itu penelitian pengembangan ini berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di SMP Negeri 3 Sawan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan? (2) Bagaimanakah validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan? (3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Agama Hindu pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan?

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk.

(1) Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan. (2) Mengetahui validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE pada mata pelajaran Agama Hindu untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran

2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (3) Mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Agama Hindu pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) metode kuesioner dan (2) metode tes..

Metode kuesioner merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pertanyaan kepada responden/subyek penelitian. Metode kuesioner ini digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada evaluasi dari para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji coba perorangan, kelompok dan lapangan.

Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat diukur dengan menggunakan metode tes. Metode tes tertulis merupakan cara untuk mengetahui pengetahuan, ketrampilan, intelegensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang berupa tes objektif. Metode tes tertulis ini dilakukan dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan soal-soal pilihan ganda.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) lembar kuesioner dan (2) soal tes pilihan ganda. Lembar kuesioner (angket), digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, sis-wa saat uji coba perorangan, kelompok, dan lapangan. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Tujuan mengumpulkan data nilai siswa, agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji t untuk sampel berkorelasi.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) teknik analisis deskriptif kuantitatif dan (3) teknik analisis statistik inferensial.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar Agama Hindu pada siswa kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian hipotesis digunakan uji t berkorelasi dengan penghitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis

(uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan model ADDIE.

Tahap 1 Analisis (*Analyze*), Dari hasil wawancara dengan guru Agama Hindu kelas VIII SMP Negeri 3 Sawan yaitu Ibu Luh Siah yang dilakukan pada hari Rabu, 25 Maret 2015. Diketahui bahwa di lingkungan sekolah ada sebuah ruang media yang disediakan dengan menggunakan fasilitas LCD dan sebuah komputer yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi belum tersedianya media interaktif yang bisa digunakan oleh guru, sehingga fasilitas tersebut jarang dimanfaatkan.

Tahap 2 Perancangan (*Design*), Pada tahap desain ini membuat *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat sebagai gambaran isi dari multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

Tahap 3 Pengembangan (*Development*), Kegiatan pada tahap ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, animasi, pengetikan, dan lain-lain). Kegiatan ini merupakan perakitan media/penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi, teks, audio serta dengan bantuan *software Macromedia Flash 8*, *Adobe Photoshop CS 3*, yang dikembangkan yakni multimedia pembelajaran interaktif menjadi media yang utuh. Pada tahap produksi pengembangan juga membuat desain cover CD multimedia pembelajaran interaktif

Tahap 4 adalah tahap Implementasi (*implementation*). Pada tahap ini, multimedia pembelajaran interaktif diterapkan pada siswa kelas VIIIA2 untuk uji validasi produk dan uji efektivitas produk di SMP Negeri 3 Sawan.

Tahap 5 Evaluasi (*Evaluation*), Pada tahap evaluasi telah dilakukan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk yang

dihasilkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*.

Produk ini telah melewati tahap uji ahli yaitu (1) uji ahli isi mata pelajaran yang memperoleh skor 96,6% yang berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran yang memperoleh skor 95% yang berada pada kualifikasi sangat baik, dan uji ahli media pembelajaran yang memperoleh skor 88% yang berada pada kualifikasi baik.

Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba lapangan.

Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang dengan 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 98 % dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Pada uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan sebanyak 12 (dua belas) siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran mandiri pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 97,5% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Multimedia pembelajaran interaktif ini ditayangkan kepada 35 orang siswa kelas VIIIA2 dan langsung memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran mandiri pada saat uji coba lapangan

memperoleh nilai sebesar 93,3% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 35 orang peserta didik kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan melalui *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,43 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,14. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 35 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi secara manual. Sebelum pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,04. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 35 + 35 - 2 = 68$. Harga t tabel untuk db 68 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini jelas membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan. Secara umum ada 3 pertanyaan ilmiah yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu, yaitu 1) Bagaimanakah desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu dengan model ADDIE untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan?, 2) Bagaimanakah validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu dengan model ADDIE untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan,

menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan?, 3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan?

Pembahasan pertama, Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu telah dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan pembuatan *storyboard* sesuai dengan tahapan-tahapan model ADDIE. Desain *storyboard* mencakup tentang penempatan (tata letak), pewarnaan dan ukuran teks. Berdasarkan paparan desain *storyboard* yang berkaitan dengan penempatan (tata letak), pewarnaan dan ukuran teks sudah didesain sesuai dengan karakteristik multimedia yang baik, maka desain tersebut jelas digunakan untuk mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu untuk kelas VIII semester genap di SMP Negeri 3 Sawan.

Pembahasan kedua, Validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa angket hasil evaluasi ahli isi, hasil evaluasi ahli desain pembelajaran, hasil evaluasi ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan evaluasi ahli isi melalui instrumen berupa angket, hasil yang diperoleh yaitu 96,6% dan berada pada kualifikasi sangat baik dilihat dari beberapa kriteria yang memperoleh skor 5 (sangat baik) yaitu sebagai berikut.

Pertama, Kejelasan tujuan. Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kriteria ini memperoleh skor 5 (sangat baik). Tujuan yang dicantumkan dalam multimedia pembelajaran sudah sesuai.

Kedua, Kesesuaian Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar yang dicantumkan pada multimedia pembelajaran sudah sesuai dengan

keseluruhan isi materi. Kriteria ini memperoleh skor 5 (sangat baik). Karena apa kompetensi dasarnya sudah dicantumkan dengan lengkap.

Ketiga, Kejelasan Penyajian Materi. Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran harus sesuai dengan indikator pembelajaran yang terdapat dalam RPP yang digunakan pada multimedia pembelajaran interaktif. Kriteria ini memperoleh skor 5 (sangat baik). Karena materi pada multimedia sudah mencakup keseluruhan indikator.

Keempat, Kesesuaian tayangan visual, audio, dan materi. Tayangan multimedia pembelajaran interaktif terdapat gambar, audio, dan materi yang sesuai. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik). Karena antara materi dan gambar yang ditampilkan ada kaitannya dengan materi yang dijelaskan.

Kelima, Kejelasan Bahasa yang digunakan. Bahasa dalam materi harus jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan. Dari hasil penilaian dan komentar tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini valid menurut ahli isi.

Media ini dinilai berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji ahli desain pembelajaran dan hasil yang diperoleh yaitu 95% dan berada pada kualifikasi sangat baik dilihat dari beberapa kriteria yang memperoleh skor 5 (sangat baik) yaitu sebagai berikut.

Pertama, Kejelasan judul program. Kejelasan judul program harus sesuai dengan judul materi yang pada produk yang dikembangkan. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena judul program pada produk yang dikembangkan sudah jelas.

Kedua, Kemenarikan tampilan fisik. Tampilan fisik suatu multimedia pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena tampilan fisik multimedia yang dikembangkan begitu menarik, dan juga

warna-warna yang digunakan begitu cerah.

Ketiga, Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi. Background untuk menampilkan materi harus sesuai dengan materi yang ditampilkan. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena desain materi ini sangat pas antara background dengan warna tulisan dari materi yang dijelaskan.

Keempat, Kejelasan petunjuk media. Petunjuk media berperan sangat penting, karena dengan adanya petunjuk pengguna multimedia pembelajaran yang dikembangkan bisa menggunakan multimedia dengan baik. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena petunjuk yang tercantum pada multimedia belum lengkap.

Kelima, Kesesuaian tayangan gambar dan materi. Tayangan multimedia pembelajaran interaktif terdapat gambar, audio, dan materi yang sesuai. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik). Karena gambar dalam materi sudah sesuai dengan materi yang dipaparkan.

Keenam, Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes. Petunjuk pengerjaan soal latihan penting untuk diisi, agar pengguna mengerti cara mengerjakan soal latihan tersebut. Kriteria ini mendapatkan skor 5 (sangat baik). Karena petunjuk pengerjaan soal latihan sudah diisi dengan lengkap.

Ketujuh, Kejelasan sasaran pengguna. Sasaran pengguna yang akan menggunakan multimedia ini harus tercantum dengan jelas, agar tidak ada kekeliruan. Kriteria ini mendapatkan skor 5 (sangat baik). Karena sasaran pengguna sudah tercantum dengan jelas pada multimedia pembelajaran interaktif.

Penilaian dari ahli media pembelajaran untuk multimedia pembelajaran interaktif memperoleh nilai sebesar 88% dengan kualifikasi baik dilihat dari beberapa kriteria yang memperoleh skor 5 (sangat baik) yaitu sebagai berikut.

Pertama, Kejelasan tampilan teks. Teks sangat mempengaruhi multimedia yang dikembangkan font dan ukuran teks harus sesuai dengan ketentuan. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena jenis teks atau tulisan sudah sesuai dengan

ketentuan dan ukuran teks yang digunakan tidak terlalu kecil sehingga siswa yang duduk dibelakang bisa melihat dengan jelas.

Kedua, Kesesuaian musik yang digunakan. Musik dalam multimedia sangat mempengaruhi sehingga musik yang digunakan dengan materi yang dipaparkan haruslah sesuai. Kriteria ini mendapat skor 5 (sangat baik), karena musik yang digunakan sesuai dengan materi yang dipaparkan.

Ketiga, Kualitas suara/sound. Suara/sound yang digunakan pada multimedia harus sesuai dengan materi yang dipaparkan dan kualitas dari sound tersebut juga harus bagus. Kriteria ini mendapatkan skor 5 (sangat baik). Karena sound yang digunakan sudah tepat dan memiliki kualitas suara yang bagus.

Keempat, Kelancaran video. Kelancaran video sangat penting supaya saat diputar tidak ada kemacetan yang terjadi. Kriteria ini mendapatkan skor 5 (sangat baik). Karena video dalam multimedia ini sudah lancar saat diputar dan tidak ada masalah. Secara keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif ini valid menurut ahli media pembelajaran.

Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang dengan 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data secara keseluruhan, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran interaktif pada saat uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 98% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga multimedia pembelajaran ini valid menurut uji coba perorangan. Dalam uji coba perorangan, kriteria "kualitas gambar" tersebut memperoleh nilai paling tinggi yaitu 5 (sangat baik).

Uji coba yang kedua adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 orang siswa SMP Negeri 3 Sawan dengan 4 siswa berprestasi belajar tinggi, 4 siswa berprestasi belajar sedang, dan 4 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data yang diperoleh, siswa cenderung memberikan

skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Maka secara keseluruhan, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran interaktif pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 95,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini valid menurut uji coba kelompok kecil.

Uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan diberikan kepada 35 orang siswa kelas VIII A2 SMP Negeri 3 Sawan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian multimedia pembelajaran interaktif pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 93,3% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh siswa sangat bervariasi. Ada yang memberikan skor 5 (sangat baik) terhadap kesesuaian video dengan materi. Ada pula yang memberikan skor 4 (baik) terhadap kejelasan paparan materi.

Pertama, Kesesuaian video dengan materi. Menurut Angela & Cheung (dalam Sudatha dan Tegeh, 2009), penggunaan video dapat membantu peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan video pada multimedia, maka akan memberikan contoh yang nyata bagi peserta didik. Oleh karena itu video yang digunakan haruslah sesuai dengan materi yang disampaikan. Kriteria ini kebanyakan mendapatkan skor 5 (sangat baik). karena video yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, maka kesesuaian video dengan materi sudah sangat baik.

Kedua, Kejelasan penyajian materi. Penyajian materi pada media pembelajaran haruslah jelas. Kejelasan paparan materi tersebut disesuaikan dengan kebenaran materi berdasarkan RPP dan sumber materi yang digunakan, sehingga materi mudah dimengerti oleh peserta didik. Kriteria ini kebanyakan mendapatkan skor 4 (baik) karena paparan materi di dalam multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas sehingga peserta didik dapat mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil tersebut, penyajian materi dalam multimedia interaktif ini sudah jelas sesuai dengan aspek-

aspek RPP yang digunakan dan membantu pemahaman dan pengertian siswa akan materi yang disajikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini valid menurut uji coba lapangan.

Jadi, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan maka jelas dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang telah teruji validitasnya berdasarkan ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Secara umum, multimedia pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi sehingga dilanjutkan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan ketiga, Efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII A2 SMP Negeri 3 Sawan melalui *pre-test* dan *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 35 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 60,43 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 88,14. Peningkatan rata-rata nilai siswa ini juga dapat dilihat berdasarkan jawaban-jawaban siswa saat pemberian tes. Sebagian besar jawaban siswa yang salah saat *pretest*, benar saat *posttest*. Hal ini disebabkan karena, multimedia pembelajaran interaktif ini digunakan saat proses pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Siswa pun dapat lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,04. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan db 68 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu siswa antara sebelum dan sesudah

menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 88,14 berada pada kualifikasi sangat baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Agama Hindu sebesar 76. Melihat nilai rerata sesudah menggunakan media yang lebih besar dari nilai rerata sebelum menggunakan media, jelas dikatakan bahwa multi-media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Agama Hindu meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh I Putu Sukariasa yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Semester II Di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini menyatakan bahwa "nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran tidak sama, dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran". Hal ini diketahui dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 59,90 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 76,67. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA.

SIMPULAN DAN SARAN

Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menghasilkan *storyboard*. Desain *storyboard* mencakup tentang *layout*/ tata letak, pewarnaan dan ukuran teks yang sudah sesuai dengan teori desain yang mendukung. Sehingga desain ini jelas digunakan untuk mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu untuk kelas VIII semester genap di SMP Negeri 3 Sawan.

Validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu yaitu (1) menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96,6%, (2) menurut ahli desain pembelajaran

berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95%, (3) menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik yaitu 88%, (4) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 98%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95,7%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 93,3%. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif ini valid.

Multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu telah diuji keefektivannya. Rata-rata nilai *pretest* adalah 60,43 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 88,14. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,04. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 35 + 35 - 2 = 68$. Harga t tabel untuk db 68 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar dari pada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Agama Hindu siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan efektif ditinjau dari uji efektivitas yang telah dilakukan.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

Bagi Siswa, Multimedia pembelajaran interaktif ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan di mana pun. Saran bagi guru adalah agar multimedia pembelajaran interaktif ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Saran bagi kepala sekolah adalah agar menyimpan multimedia pembelajaran interaktif ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Bagi Teknolog Pembelajaran, penelitian ini telah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan model ADDIE dengan kategori baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa. Disarankan bagi teknolog pembelajaran agar menggunakan model ADDIE, dalam mengembangkan sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok jabatan fungsional pengembang Teknologi Pembelajaran.

Bagi Peneliti Lain, penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan produk sejenis. Multimedia pembelajaran interaktif Agama Hindu ini telah teruji validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

- 1) Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi petunjuk dalam pembuatan skripsi ini.
- 3) Drs. I Wayan Romi Sudhita, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
- 4) Drs. Ign I Wayan Suwatra, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

- 5) Para dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan motivasi dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
- 6) Nyoman Gelgel Subakat, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 3 Sawan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian mengenai uji coba media pembelajaran.
- 7) Luh Siah, S.Ag., selaku guru mata pelajaran Agama Hindu yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian dan membantu pelaksanaan uji coba media pembelajaran.
- 8) Semua siswa kelas VIIIA2 SMP Negeri 3 Sawan yang telah menjadi subyek dalam penelitian ini.
- 9) Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 10) Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A.G. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha..
- Koyan, I W. 2012. *Statistik Pendidikan : Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudatha, I G Wawan dan I M Tegeh. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sukariasa, I Putu. 2014. "Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Semester II Di SMP Negeri 3 Singaraja". *E-Journal Teknologi Pendidikan*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I M dan I M Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*

Pendidikan. Singaraja: Universitas
Pendidikan Ganesha

Undiksha. 2011. *Pedoman Penulisan
Skripsi dan Tugas Akhir.* Singaraja:
Universitas Pendidikan Ganesha.