

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU KELAS V SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SD NO 2 PENARUKAN

Ni Made Mariyani¹, Ketut Pudjawan², Luh Putu Putrini Mahadewi³

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

e-mail: ryamariyani@yahoo.co.id¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
mahadewi@undiksha.ac.id³

Abstrak

Multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran Agama Hindu adalah salah satu media yang belum ada dan perlu dikembangkan di SD No 2 Penarukan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan mengetahui validitas hasil multimedia pembelajaran menurut *review* para ahli dan uji coba pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Luther. Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan distribusi. Pada tahap uji coba, produk divalidasi melalui *review* para ahli dan uji coba pada siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen dan metode kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi proses rancang bangun dan validitas hasil multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap di SD No 2 Penarukan. Proses rancang bangun multimedia pembelajaran ini terdiri dari enam tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan distribusi. Validitas multimedia pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan hasilnya dikonversi ke dalam PAP skala 5. Hasil analisis menunjukkan: (1) menurut *review* ahli isi mata pelajaran pada kategori sangat baik (93,33%), (2) menurut *review* ahli desain pembelajaran pada kategori baik (81,33%), (3) menurut *review* ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik (85,71%), (4) uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik (92,22%), (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil kategori sangat baik (92,36%), dan (6) uji coba lapangan pada kategori sangat baik (91,38%).

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran, agama hindu

Abstract

Multimedia learning for subjects Hinduism is one of the media that does not exist and needs to be developed in SD No. 2 Penarukan. Objectives to be achieved through this research is to describe the design process and determine the validity of the results of multimedia learning according to the reviews of experts and tests on students. This research is a development that uses models Luther. Stages include concept, design, data collection, assembly, testing, and distribution. In the test phase, the product is validated through expert review and pilot testing on students. Data collection method used is the method of recording the document and questionnaire method. Analyzed using descriptive quantitative and qualitative descriptive analysis. The result is a description of the design process and the validity of the results of multimedia learning in subjects Hinduism semester class V in SD No. 2 Penarukan. Multimedia instructional design process consists of six stages: concept, design, data collection, assembly, testing, and distribution. Validity of multimedia learning based on data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively and quantitatively the results converted into PAP 5 scale. The results show: (1)

according to expert review course content in the excellent category (93.33%), (2) according to a review of instructional design experts in either category (81.33%), (3) according to a review of instructional media expert showed good category (85.71%), (4) individual testing is in excellent category (92.22%), (5) by a small group try the excellent category (92.36%), and (6) field trials in the excellent category (91.38%).

Keyword: development, multimedia learning, hindu religion

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama yang berpengaruh penting untuk perkembangan generasi muda sebagai penerus bangsa. Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan siswa yang dapat berperan dalam masyarakat yang akan datang, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat, hal tersebut bisa dilakukan melalui pemberian bimbingan, pelatihan dan pengajaran. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting untuk diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, karena dengan adanya mutu pendidikan yang bagus sangat diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai salah satunya melalui proses pembelajaran yang baik dan terarah. Proses pembelajaran yang baik sudah seharusnya mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Dari sekian banyak hal penyebab peserta didik belum mencapai hasil belajar yang baik adalah kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat untuk mendiskripsikan suatu informasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas untuk dimengerti dan dipahami, Gagne (dalam Sadiman 2005:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Jadi dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga apabila menggunakan media maka mempermudah proses pembelajaran dan siswa akan lebih mudah

mengerti mengenai penyampaian pesan yang diberikan oleh pengajar.

Pelajaran Pendidikan Agama Hindu merupakan salah satu pelajaran yang berisikan tuntunan bagi siswa dalam menjalani kehidupan agar memiliki pribadi yang baik. Pelajaran Pendidikan Agama Hindu selalu dipandang sebagai pelajaran yang abstrak, sehingga kurang mendapatkan perhatian yang penuh pada mata pelajaran tersebut saat berlangsung dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional siswa selalu mengantuk dan perhatiannya kurang karena membosankan, sehingga pemahaman siswa pada saat belajar menurun.

Dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD No.2 Penarukan, dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar Agama Hindu di SD No.2 Penarukan, yaitu ibu Ni Nyoman Warsini, S.Pd, ditemukan nilai rata-rata pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V masih belum memuaskan. Dimana hasil perolehan nilai pada beberapa siswa mendapatkan skor dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Agama Hindu yaitu 75. Nilai 70 sudah tergolong baik, namun belum mencapai tingkat standar kelulusan yaitu 75. Guru cenderung membuat proses belajar mengajar terkesan membosankan karena guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa adanya inovasi. Hal ini menyebabkan minat, motivasi dan gairah siswa untuk belajar Agama Hindu menjadi kurang maksimal. Siswa berharap agar guru bisa dan mampu merancang sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar serta mudah untuk menyerap materi pelajaran.

Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berinovasi dan menarik. Media yang

dimaksudkan disini adalah multimedia pembelajaran yang disediakan untuk meningkatkan minat siswa dan menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Hoftsteder (dalam Darmawan 2011: 32) menyebutkan bahwa "multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi". Oleh karena itu dalam multimedia pembelajaran ini siswa secara langsung juga dapat berinteraksi dengan media melalui tombol-tombol navigasi.

Konsep multimedia didefinisikan oleh Haffost (dalam Munir, 2010:233) "sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer". Selanjutnya menurut Furht (dalam Munir, 2010:233) "mendefinisikan multimedia sebagai gabungan antara berbagai media; teks, grafik, animasi, gambar dan video". Berdasarkan pendapat tersebut multimedia merupakan gabungan dari beberapa elemen media. Selanjutnya, Suyanto (2005:21) menyatakan "multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi". Dari pendapat yang telah dipaparkan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, dan interaksi menjadi satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) kepada para pengguna. Diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu, proses pembelajaran

dapat berjalan dengan lebih baik dan antusias sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Agama Hindu dapat lebih meningkat.

Bedasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan dengan mengadakan analisis kebutuhan. Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah dan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, pertama subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas V SD No 2 Penarukan, kedua penelitaian ini hanya mengembangkan materi pada mata pelajaran Agama Hindu Kelas V dengan mengangkat dua standar kompetensi, dan yang ketiga penelitian ini hanya mencari validitas hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini mengangkat topik mengenai "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD No 2 Penarukan Kabupaten Buleleng". Penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang akan digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Penelitian seperti ini akan lebih akan lebih memfokuskan tujuan untuk mendesain, mengembangkan, menghasilkan, sampai memvalidasi produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Luther yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept*, *Design*, *Collecting materials*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Dimana model ini yang terfokus untuk mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru walaupun pada beberapa tahapnya menyerupai model penelitian pengembangan lain maupun mengalami adaptasi sesuai dengan situasi yang akan dihadapi. Sehingga berdasarkan pemaparan definisi multimedia dan penelitian pengembangan yang telah dijelaskan. Maka tujuan yang

ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan mengetahui validitas pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD No 2 Penarukan Kabupaten Buleleng.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan model yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu model Luther. Model Luther ini terdiri dari enam tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama konsep (*concept*), pada tahapan ini pengembangan konsep dilakukan dengan menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara atau mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum.

Tahap kedua desain (*design*), mendesain produk dilakukan melalui dua tahap yaitu, tahap pertama mengidentifikasi dan memutuskan *software* apa yang akan digunakan dalam mengembangkan produk, tahap kedua mengembangkan naskah media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, dan selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yaitu uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan materi (*collecting materials*). Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti materi pokok mata pelajaran pendidikan Agama Hindu dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio dan video. Materi bersumber dari buku pegangan siswa yaitu buku paket dan lembar kerja siswa (LKS). Untuk pengumpulan bahan pendukung seperti gambar, animasi serta validitasnya. Tingkat validitas multimedia pembelajaran ini diketahui melalui hasil *review* dari para ahli yang terdiri dari ahli

audio diperoleh melalui *download* melalui internet.

Tahap keempat yaitu pembuatan (*assembly*). Tahap pembuatan ini merupakan tahap di mana seluruh objek multimedia dikembangkan. Menyusun naskah materi pelajaran yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*. Pada tahapan ini multimedia pembelajaran sudah mulai dikembangkan dengan menggabungkan teks, animasi, gambar, dan audio yang disesuaikan dengan alur dalam *flowchart* dan setiap tampilan slide disesuaikan dengan *storyboard*.

Tahap kelima uji coba (*testing*). Tahap uji coba produk ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Terdapat beberapa tahapan yang telah dilalui pada tahap uji coba ini meliputi *review* para ahli terdiri tiga orang ahli yaitu ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, kemudian dilanjutkan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahap *review* ini para ahli menilai dan memberikan masukan sesuai dengan instrumen penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Setelah tahap *review* ahli selesai dilaksanakan dilanjutkan pada tahap uji coba pada siswa, tahap uji coba pada siswa dilakukan tiga kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan pada siswa kelas V di SD No 2 Penarukan.

Tahap keenam yaitu tahap distribusi (*distribution*). Tahap ini adalah tahap mempublikasikan atau menyebarkan produk hasil pengembangan. Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Agama Hindu dan siswa kelas V di SD No 2 Penarukan dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

Produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran ini diuji tingkat isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba pada siswa yaitu uji coba

perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pencatatan dokumen dan metode kuesioner. "Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis" (Agung, 2012:65). Metode pencatatan dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk memaparkan proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran. "Metode kuesioner merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan-pernyataan kepada responden atau subyek penelitian" (Agung, 2012:64). Dalam penelitian ini, metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari para ahli, baik dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba pada siswa yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dalam bentuk angket.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Agung (2012:67) menyatakan bahwa, "analisis

deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: \sum = jumlah
 n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N \quad (2)$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subyek
 N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Validitas 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

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Selanjutnya dilakukan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis Deskriptif Kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek

situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya. Menurut Agung (2012:67) "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam

bentuk kalimat atau kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum". Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan siswa dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Teknik analisis data ini digunakan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan laporan perkembangan produk. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk multimedia pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap yang dikembangkan di SD No 2 Penarukan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model Luther. Dimana tahapannya terdiri dari enam tahapan yaitu dimulai dari konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, uji coba, dan distribusi.

Pada tahap konsep ini peneliti menentukan mata pelajaran yang akan dibuatkan media yaitu mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap. Selain itu juga menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan. Salah satu cara untuk menentukan hal ini adalah dengan mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum, berdasarkan hasil pengkajian kurikulum di SD No 2 Penarukan, maka peneliti mengembangkan dua standar kompetensi pada semester genap yaitu mengenal ajaran Catur Guru dan Mengenal Bhuana Agung dan Bhuana Alit.

Tahap desain produk dalam multimedia ini dilakukan melalui dua tahap pertama memilih dan menetapkan *software* yang digunakan baik itu *software* perakit dan *software-software* pengolah komponen pendukung lainnya, dan yang kedua mengembangkan *flowchart* dan

membuat *storyboard* untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Dalam tahap penentuan *software*, *software* yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran ini yaitu *Macromedia Authware 7.0* dimana *software* ini menggabungkan berbagai media seperti, video, suara, gambar, teks dan animasi. Multimedia pembelajaran ini juga menggunakan beberapa *software* pendukung lainnya seperti, *Adobe Photoshop Cs 3*, *iskysoft Video Converter*, *Adobe Audition* dan *Microsoft Word 2007*.

Kemudian dilanjutkan pada tahap pengumpulan bahan digunakan untuk mengumpulkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran baik itu teks, gambar, musik, dan animasi dengan membuat sendiri maupun *download* dari internet.

Tahap pembuatan ini merupakan tahap di mana seluruh objek multimedia dikembangkan dengan *software* yang sudah dipilih peneliti sebelumnya. Menyusun naskah materi pelajaran yang dimasukkan pada setiap *frame* yang disebut *screen mapping*. Pada tahapan ini multimedia pembelajaran sudah dikembangkan dengan menggabungkan teks, animasi, gambar, dan audio yang disesuaikan dengan alur dalam *flowchart* dan setiap tampilan slide disesuaikan dengan *storyboard*. Selanjutnya multimedia pembelajaran yang telah selesai dikembangkan ini dikemas ke dalam bentuk CD (*compact disk*).

Tahap uji coba dalam tahap ini terdapat beberapa tahapan yang telah dilalui pada tahap uji coba ini meliputi *review* para ahli terdiri tiga orang ahli yaitu ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, kemudian dilanjutkan pada tahap uji coba pada siswa yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahap *review* ini para ahli dan uji coba pada siswa menilai dan memberikan masukan sesuai dengan instrumen penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan pertama dimulai dari tahap *review* dari ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain

pembelajaran, dan *review* ahli media pembelajaran. Setelah menerima penilaian serta melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan masukan dan komentar dari para ahli. Multimedia pembelajaran kemudian dibawa ke sekolah untuk diujicobakan kepada siswa, dalam tahap uji coba pada siswa dilakukan tiga kali dimulai dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan yang terakhir uji coba lapangan. Uji coba perorangan menggunakan tiga orang siswa subyek validasi dari kelas V yang terdiri dari satu orang siswa berprestasi belajar tinggi, satu orang berprestasi sedang, dan satu orang berprestasi rendah. Uji coba kelompok kecil menggunakan dua belas orang siswa, yang terdiri dari empat orang siswa berprestasi belajar tinggi, empat orang berprestasi sedang, dan empat orang berprestasi rendah. Uji coba lapangan menggunakan satu kelas yaitu kelas V dengan tiga puluh orang siswa dengan berbagai karakteristik yang berbeda-beda yaitu tingkat kepandaian, latar belakang dan jenis kelamin.

Tahap distribusi penyebarluasan produk multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap dilakukan setelah multimedia pembelajaran diperbaiki sesuai dengan masukan-masukan pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Sasaran pemakai produk dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini meliputi guru mata pelajaran Agama Hindu dan siswa kelas V yang ada di SD No. 2 Penarukan.

Validitas multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap di SD No 2 Penarukan, diketahui berdasarkan data angket validasi produk meliputi *review* para ahli dan uji coba produk pada siswa. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif yang berupa masukan, saran, dan komentar dipergunakan untuk merevisi atau memperbaiki produk. Sedangkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif berupa skor perolehan yang kemudian dikonversi ke dalam PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dipergunakan

untuk mengetahui tingkat pencapaian media tersebut dan hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut.

Menurut *review* ahli isi mata pelajaran, diketahui bahwa validitas pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dilakukan berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 93,33%, sehingga dari segi isi atau substansi materi multimedia pembelajaran tidak perlu direvisi. Namun demi penyempurnaan multimedia pembelajaran ini, maka dilakukan beberapa perbaikan terhadap media sesuai dengan saran dan masukan ahli isi. Adapun perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran ahli isi yaitu memberikan efek cetak tebal pada materi yang menjadi poin pembahasan, agar siswa lebih cepat mengerti. Melalui perbaikan ini, maka dapat memperkecil kelemahan-kelemahan dalam multimedia pembelajaran ini.

Menurut hasil *review* ahli desain pembelajaran sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik), diketahui bahwa validitas pengembangan multimedia pembelajaran yang dilakukan berada pada kualifikasi baik dari aspek desain pembelajaran dengan perolehan persentase 81,33, sehingga media ini hanya perlu direvisi sedikit sesuai dengan masukan yang diberikan ahli desain. Demi kesempurnaan produk, ahli desain pembelajaran memberikan masukan sebagai berikut. Pertama setiap menu utama sebaiknya diisi musik latar dan kedua beberapa soal tes dalam evaluasi dan profil pengembang tata bahasanya disempurnakan. Atas masukan dari ahli desain pembelajaran, maka multimedia pembelajaran direvisi sedikit sesuai saran.

Menurut hasil *review* ahli media pembelajaran sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik) pada aspek media meliputi penggunaan teks, gambar, animasi, musik, video, kejelasan petunjuk penggunaan, walaupun ada skor yang memperoleh nilai 3 (cukup) yaitu dari segi kemudahan penggunaan media. Diketahui

bahwa validitas multimedia pembelajaran yang dilakukan berada pada kualifikasi baik. Dengan demikian multimedia pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dari aspek media pembelajaran. Berdasarkan masukan dari ahli media pembelajaran maka multimedia pembelajaran ini perlu dilakukan revisi kecil. Adapun masukan yang diberikan yaitu pertama pada materi pengertian Guru Rupaka, gambar berupa orang tua lengkap (ayah & Ibu), kedua usahakan setiap contoh pada materi ada minimal satu gambar, ketiga judul contoh Bhuana Agung dan Bhuna Alit pada pembahasan materi ada baiknya dipisah, keempat beri umpan balik terhadap jawaban dalam evaluasi, dan terakhir yaitu evaluasi bisa dijadikan satu. Atas masukan dari ahli media pembelajaran, maka multimedia pembelajaran ini direvisi sesuai masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan diketahui bahwa validitas multimedia pembelajaran yang dilakukan berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 92,22, dimana hasil ini tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Dengan demikian multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan dalam penyempurnaan produk, adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yaitu pada penyajian materi agar contoh gambar yang ditampilkan diperbanyak. Oleh karena itu multimedia ini dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan.

Berdasarkan hasil penilaian pada tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari dua belas orang siswa kelas V di SD No. 2 Pendarukan berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 92,36%, dengan demikian multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Tetapi ada beberapa masukan serta saran yang diberikan oleh siswa dalam uji coba kelompok kecil, pertama media bagus, penampilannya juga bagus tapi profilnya tidak berisi musik dan kedua medianya bagus cuma suaranya kecil. Demi kesempurnaan produk maka multimedia

ini telah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu dengan menambahkan musik latar pada tampilan profil pengembang dan membesarkan volume suara agar terdengar lebih jelas.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diketahui bahwa validitas multimedia pembelajaran yang dilakukan berada pada kualifikasi sangat baik dengan perolehan persentase 91,38%, dengan demikian multimedia pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa untuk dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar aktif. Sebagai acuan dalam penyempurnaan produk, adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yaitu medianya bagus cuma kurang sedikit komposisi gambar. Dengan masukan yang sudah diberikan oleh siswa dalam uji coba lapangan tersebut, maka dari segi komposisi gambar telah ditambahkan. Oleh karena itu multimedia ini telah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dipaparkan dari *review* ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, maka multimedia pembelajaran sudah teruji validitasnya dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SD No. 2 Pendarukan.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan model Luther yang terdiri dari enam tahap *concept*, *design*, *collecting materials*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Tahap pertama konsep (*concept*) menetapkan mata pelajaran yaitu mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap dengan dua standar kompetensi yaitu mengenal ajaran Catur Guru dan Bhuana Agung Bhuana Alit. Tahap kedua desain (*design*) memilih *software*, membuat *flowchart* dan *story-board* pengembangan multimedia pembelajaran. Tahap ketiga mengumpulkan

bahan dan materi (*collecting materials*), Tahap keempat pembuatan (*assembly*) pada tahap ini peneliti sudah mulai menegembangkan multimedia pembelajaran. Tahap kelima uji coba (*testing*), pada tahap ini multimedia pembelajaran di *review* oleh tiga orang ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran) dan dilanjutkan pada tahap uji coba pada siswa yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tahap yang terakhir yaitu tahap keenam distribusi (*distribution*) menyebarkan produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui validitas multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut. Menurut *review* ahli isi mata pelajaran multimedia pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 93,33%, menurut *review* ahli desain pembelajaran berada pada kategori baik dengan perolehan persentase 81,33%, menurut *review* ahli media pembelajaran multimedia pembelajaran menunjukkan kategori baik dengan persentase 85,71%. Berdasarkan uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik dengan perolehan 92,22%, berdasarkan uji coba kelompok kecil multimedia pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92,36%, dan berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan kategori sangat baik dengan perolehan persentase 91,38%.

Selain simpulan yang telah dipaparkan. Dalam penelitian ini disampaikan juga saran berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap ini yang dikelompokkan menjadi empat yaitu sebagai berikut.

Saran kepada siswa berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa validitas multimedia pembelajaran ini dinyatakan valid sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk dapat lebih meningkatkan dan mengoptimalkan motivasi belajar siswa dengan lebih memanfaatkan teknologi informasi.

Saran kepada guru multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan guru akan terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Selain itu, kepada guru disarankan agar mencari sumber-sumber belajar lainnya seperti multimedia pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan maksimal dan lebih menarik, tidak hanya melakukan pembelajaran secara monoton dengan menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih berinovasi.

Saran kepada kepala sekolah, dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, tentu setiap sekolah itu bisa menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Maka disarankan kepada kepala sekolah, agar dapat menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Seperti perbaikan atau penambahan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran lebih dioptimalkan, contohnya proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi.

Saran kepada peneliti lain atau mahasiswa, penelitian pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan model Luther ini hanya terbatas pada uji formatif yaitu untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Kedepannya disarankan kepada peneliti lain agar dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap ini pada hasil belajar siswa, sehingga multimedia yang dihasilkan dapat lebih bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, S Arief. dkk. 2005. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made. dan Kirna, I Made. 2010. Laporan Penelitian Puslit. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan Dengan ADDIE Model* (Tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.