

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN *MULTIMEDIA DESIGN MODEL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU KELAS IV SEMESTER I

I Gede Artanaya¹, Desak Putu Parmiti², Luh Putu Putrini Mahadewi³

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

e-mail: artanaya@yahoo.com¹, dskpt_parmiti@yahoo.co.id²,
mahadewi@undiksha.ac.id³

abstrak

Media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu merupakan media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan validitas pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Multimedia Design Model*. Subyek validasi produk terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah mendeskripsikan proses rancang bangun dan validitas pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas IV semester I di SD No 3 Banjar Jawa. Proses rancang bangun media pembelajaran interaktif terdiri dari empat tahap yaitu *analysis, design, production, dan evaluation*. Validitas pengembangan media pembelajaran interaktif diperoleh berdasarkan data dari kuisisioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP skala 5. Hasil analisis menunjukkan: 1) media pembelajaran ditinjau dari ahli isi mata pelajaran termasuk kategori sangat valid dengan persentase 95,29%, 2) media pembelajaran ditinjau dari aspek desain pembelajaran termasuk kategori sangat valid dengan persentase 94,11%, 3) media pembelajaran ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kategori sangat valid dengan persentase 93,33%, 4) uji coba perorangan dengan kategori sangat valid (92,50%), uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat valid (91,89%), dan uji coba lapangan dengan kategori sangat valid (93,19%).

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, *multimedia design model*, agama hindu

abstract

Interactive learning media for Hinduism subjects is media that does not exist and needs to be developed. The purpose of the study was to describe the process of design development and the validity of the development of interactive learning media. This study is a model of development by using *Multimedia Design Model*. Stages include analysis, design, production, and evaluation. The subject of product validation consists of an expert in subject matter content, an expert in learning media expert, and an expert in learning design. Furthermore tested products to students through the three stages of the test individual, small group testing, and field testing. Data collection methods used in this study is a questionnaire. The data analyzed by using qualitative and quantitative

descriptive analysis. The result is a description of the design development process and the validity of the development of interactive learning media on Education of Hinduism subject at SD No. 3 Banjar Jawa in the first semester of fourth grade elementary school. The process of developing interactive learning media design consists of four stages: analysis, design, production, and evaluation. The quality of the development of interactive learning media based on data obtained from the questionnaires were analyzed descriptively and quantitatively converted into PAP 5 scale. The results show: 1) learning media in terms of learning media aspects including the category is very valid with the percentage is 93,33%, 2) learning media in terms of instructional design aspects including the category is very valid with the percentage is 94,11%, 3) learning media in terms of learning media aspects including the category is very valid with the percentage is 93,33%, 4) individual tested with the category is very valid (92,50%), small group tested with the category is very valid (91,89%), and the field tested with the category is very valid (93,19%).

Keywords: development, interactive learning media, multimedia design model, hinduism

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dipenuhi oleh manusia dalam kehidupannya. Semakin tinggi jenjang pendidikan yang dilalui maka semakin tinggi juga tingkat intelektual yang dimiliki oleh seseorang. Tingkat intelektual yang tinggi harus diimbangi pula dengan potensi spiritual yang memadai. Untuk meningkatkan potensi spiritual, maka seseorang harus lebih mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu melalui sebuah ajaran agama. Menyadari bahwa peran agama amat penting bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010, pendidikan agama adalah "pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya". Pendidikan agama dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Selanjutnya dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 menyebutkan bahwa pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Sedangkan tujuan dari pendidikan agama yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan

nilai-nilai agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Materi pelajaran dalam kurikulum di-tuangkan ke dalam buku-buku pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Ada kalanya materi yang bersifat abstrak, sulit dipahami oleh peserta didik sehingga diperlukan suatu media untuk menggambarkan materi tersebut agar materi tersebut dapat dijelaskan secara lebih konkret dan dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan tidak menutup kemungkinan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran yang mampu memediasi pembelajaran agar menjadi lebih dinamis dapat dicapai melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini mensinergikan komponen-komponen multimedia seperti teks, gambar, suara, video dan animasi serta memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi dengan media melalui tombol-tombol navigasi dalam media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya mampu dicapai dengan hasil yang lebih baik.

Hasil wawancara langsung dengan guru yang mengajar Agama Hindu di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa diketahui bahwa tingkat pencapaian materi pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu tahun pelajaran 2011/2012 untuk kelas IV yaitu sebesar 70% dari 100% yang diharapkan dan terdapat 40% siswa yang mendapatkan skor dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM (72) untuk ulangan tengah semester yang telah ditentukan (74).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut juga diketahui rendahnya nilai yang didapatkan siswa dan kurangnya pencapaian materi disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah dengan strategi dan metode yang kurang menarik. Selain itu, kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Hal ini sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Arsyad (2009:3) menjelaskan kata "*media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar". Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2009:4) secara implisit mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, gambar, televisi dan komputer". Media merupakan segala sesuatu yang digunakan manusia untuk menyalurkan pesan/informasi kepada penerima yang dituju. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung unsur-unsur pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran

Haney dan Ullmer (dalam Miarso, 2004:462) mengelompokkan media menjadi tiga yaitu "media penyaji, media objek, dan media interaktif". Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi antara media dan pengguna yang mampu membangun komunikasi dua arah. Senada dengan pendapat di atas, Miarso (2004:465) bahwa karakteristik terpenting dalam media interaktif ini adalah siswa tidak hanya memerhatikan

penyajian, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Media ini mampu memberikan pilihan yang dapat mengoptimalkan keinginan pengguna lebih banyak daripada media lain. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa tidak hanya berinteraksi dengan media utama saja melainkan dapat juga berinteraksi dengan media pembantu yaitu komputer. Media pembelajaran yang mampu memediasi pembelajaran agar menjadi lebih dinamis dapat dicapai melalui media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini mensinergikan komponen-komponen multimedia seperti teks, gambar, suara, video dan animasi serta memungkinkan pengguna melakukan aktivitas atau berinteraksi dengan media tersebut dan dilengkapi dengan tombol pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu ini masuk pada klasifikasi media interaktif.

Media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu sangat sulit ditemukan, media yang banyak beredar di lapangan adalah media dalam bentuk gambar, salah satunya adalah poster. Poster Agama Hindu yang sering dijumpai adalah poster Dewata Nawa Sanga dan poster dewa-dewa dalam ajaran agama hindu. Media poster kurang mampu menarik motivasi siswa secara maksimal karena pada media poster tidak terjadi interaksi langsung dengan peserta didik dan bersifat statis. Berbeda halnya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa dapat berinteraksi langsung dengan media melalui sebuah kontrol atau lebih sering disebut dengan *learner control*. Media pembelajaran interaktif ini bersifat dinamis dan memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dengan media yang digunakan yaitu media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media ini menggabungkan beberapa elemen media yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi. Keunggulan dari menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan media lain adalah

memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, interaktivitas yang tinggi, meningkatkan motivasi belajar, serta lebih efektif dan efisien.

Untuk membantu mengadakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Hindu di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa, maka penelitian ini mengangkat topik mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Multimedia Design Model* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Kelas IV Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD No 3 Banjar Jawa.

Pengembangan media ini mengikuti model *Multimedia Design Model* yang terdiri dari empat langkah yaitu *analysis, design, production, dan evaluation*. Keempat langkah ini akan menjadi dasar dalam melakukan proses rancang bangun media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Hindu untuk kelas IV semester I ini.

Sehingga pada akhirnya, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan validitas pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Multimedia Design Model* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas IV semester I tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SD No 3 Banjar Jawa.

METODE

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menekan kemampuan peneliti dalam membuat suatu produk baik berupa materi, media, atau strategi pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2009:407).

Mengembangkan produk pendidikan atau pembelajaran, perlu ditempuh melalui sebuah pendekatan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar produk-produk yang dihasilkan merupakan produk yang layak untuk dimanfaatkan dan benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Produk yang dimaksud tentulah produk yang berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan rancangan yang dikembangkan dan dievaluasi secara sistematis sesuai

dengan prosedur yang diawali dengan analisis kebutuhan (*need assessment*), proses pengembangan, dan tahap uji coba.

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini mengikuti model pengembangan produk *Multimedia Design Model* yang terdiri dari empat langkah yaitu *Analysis, Design, Production, Evaluation*.

Tahap pertama yang harus dilakukan yaitu melakukan analisis. Langkah pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah menentukan mata pelajaran yaitu Agama Hindu kelas IV semester I, menetapkan konten dan tujuan yaitu Panca Sradha, Bhuana Agung dan Bhuana Alit serta Budaya. Sedangkan tujuannya yaitu agar peserta didik lebih memahami materi tersebut serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagian selanjutnya yaitu memilih software-software yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu *Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition v1.3, Ulead Video Studio 10, Microsoft Office Word 2007*. Yang terakhir yaitu menentukan alat untuk menyebarkan media.

Tahap kedua yaitu desain (*design*). Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap desain ini adalah membuat agenda kerja yang menjadi acuan dalam proses pengembangan sampai menghasilkan suatu produk. Selanjutnya dibuat alur media pembelajaran yang dituangkan ke dalam *flowchart*. Dari *flowchart* tersebut diturunkan lagi menjadi *storyboard* agar lebih memudahkan dalam membuat media pembelajaran interaktif. *Storyboard* adalah rancangan tiap *slide* atau tampilan dari media yang akan dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu produksi. Pada tahap produksi, *software-software* yang telah disiapkan sebelumnya mulai dihubungkan. Dari *software* yang telah disiapkan tersebut, selanjutnya *storyboard* mulai diimplementasikan menjadi tampilan dalam media pembelajaran interaktif. Selanjutnya dilakukan tahap pra-produksi yaitu mengumpulkan seluruh bahan-bahan baik itu bahan pokok maupun bahan tambahan yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Setelah

semua bahan terkumpul, maka dilanjutkan ke tahap produksi, tahap tahap ini merupakan tahap yang paling penting karena pada tahap inilah media pembelajaran mulai dibuat berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, maka dilanjutkan pada tahap pasca produksi, pada tahap ini dibuat *cover*, label CD dan melakukan *packing* dan memperbanyak media untuk divalidasi oleh ahli dan di uji cobakan pada siswa nantinya.

Tahap keempat yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui dua cara, yang pertama menyerahkan media pembelajaran interaktif kepada tiga orang ahli yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli isi mata pelajaran. Masing-masing ahli tersebut akan mereview atau menilai media yang dikembangkan. Yang kedua yaitu melakukan uji coba pada siswa, uji coba ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Yang menjadi subyek uji coba pada siswa adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa dengan jumlah subyek untuk uji perorangan adalah sebanyak enam siswa, untuk uji kelompok kecil sebanyak dua belas siswa, dan untuk uji lapangan sebanyak tiga puluh siswa.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif. Tingkat validitas media pembelajaran interaktif diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. Melalui wawancara dapat diketahui kebutuhan sekolah terhadap media pembelajaran yang

dikembangkan. Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket /kuesioner. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. 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:

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

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek
 N = banyak subyek

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

Tabel 1. Konversi Tingkat Validitas dengan PAP 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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses rancang bangun media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini telah melalui tahapan berdasarkan model pengembangan yang digunakan yaitu *Multimedia Design Model* yang memiliki empat tahapan yaitu *analysis, design, production, dan evaluation*.

Tahap analisis ini ditentukan mata pelajaran yang dijadikan bahan untuk di buat media pembelajaran adalah Pendidikan Agama Hindu dengan materi Panca Sradha, Bhuana Agung dan Bhuana Alit, serta Budaya. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan *software-software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 3.0, Ulead Video Studio 10, Microsoft Office Word 2007*. Sedangkan sarana yang digunakan untuk menyebarkan media pembelajaran yang sudah jadi adalah *Compact Disk (CD)*.

Pada tahap desain, hal pertama yang dilakukan adalah membuat agenda kerja yang dilakukan dalam proses pengembangan. Langkah selanjutnya adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah alur dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Sedangkan *storyboard* merupakan papan cerita yang mencerminkan tiap tampilan *slide* dari media yang dikembangkan.

Tahap produksi merupakan tahap yang paling penting dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif karena pada tahap ini mulai dibuat media pembelajaran berdasarkan desain yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap produksi ini mulai dihubungkan beberapa *software* yang telah disiapkan sebelumnya kemudian mengimplementasikan desain yang telah dibuat (*storyboard*) menjadi sebuah tampilan media. Kemudian mengumpulkan bahan-bahan tambahan

untuk membuat video, cover CD dan yang lainnya. Setelah media yang dikembangkan selesai dibuat, dilanjutkan ke bagian pasca produksi yaitu mempublish file media yang dikembangkan menjadi format .exe agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan pada komputer lain tanpa harus menginstal *software* tertentu, selanjutnya yaitu membuat cover CD, dan melakukan *burning* CD agar media yang dikembangkan dapat disebarluaskan dengan mudah.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam *Multimedia Design Model*. Pada tahap ini dilakukan dokumentasi proyek yaitu dokumentasi pada saat pembuatan media sampai uji coba di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi mata pelajaran, uji perorangan yang terdiri dari enam siswa, uji kelompok kecil terdiri dari dua belas siswa, dan uji lapangan berjumlah tiga puluh siswa. Siswa yang menjadi subyek validasi adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa kelas IV.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji pada siswa, dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk sangat valid. Pembahasan dari hasil pengembangan media pembelajaran interaktif dipaparkan sebagai berikut.

Menurut hasil *review* ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 93,33% ditinjau dari (1) kesesuaian jenis huruf yang digunakan yaitu *arial* dan *times new roman* sehingga mudah dibaca, (2) kesesuaian warna tulisan karena warna tulisan kontras dengan *background* dibelakangnya, (3) kesesuaian gambar dengan isi materi sehingga mem-

permudah pemahaman materi, (4) kesesuaian ukuran gambar pada *frame*, (5) kesesuaian musikal latar (*background*) dengan materi sehingga membuat pengguna merasa nyaman dalam belajar, (6) kejelasan suara narator sehingga penyampaian pesan dalam materi menjadi lebih cepat, (7) kesesuaian nada tombol, (8) kelancaran navigasi yang memudahkan pengguna melakukan kontrol sendiri, (9) kesesuaian ukuran navigasi, (10) kualitas produk yang dikembangkan, (11) kemenarikan video yang disajikan karena terdapat video dalam bentuk animasi dan *slide* foto, (12) kesesuaian video dengan materi yang dijelaskan sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih cepat, (13) kelengkapan informasi pada kemasan produk, dan (14) kemenarikan kemasan produk sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap isi media.

Namun berdasarkan saran dan masukan dari ahli media pembelajaran serta demi penyempurnaan media pembelajaran interaktif ini, maka telah dilakukan beberapa perbaikan terhadap media sesuai dengan saran dan masukan ahli media. Adapun perbaikan yang telah dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan ahli media pembelajaran adalah (1) pada *cover* belakang ditambahkan kata "minimal" pada spesifikasi produk, (2) mengubah penomoran SK, KD, dan Indikator supaya terlihat kaitannya, (3) tulisan pada tombol "kembali" disetiap halaman materi diganti dengan tulisan "ke menu materi", dan (4) menambahkan *feedback* pada latihan soal.

Menurut hasil *review* ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 94,11% ditinjau dari (1) kejelasan kompetensi dasar, (2) kejelasan tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, (4) sistematika runtutan penyajian materi sehingga siswa tidak bingung dan mempermudah dalam pemahaman materi, (5) kesesuaian evaluasi dengan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, (6) kemudahan penggunaan media sehingga siswa tidak perlu mencari bantuan orang lain dalam

mengoperasikan media pembelajaran interaktif ini, (7) kelancaran navigasi yang memudahkan pengguna melakukan kontrol sendiri, (8) kesesuaian komposisi teks pada *frame* sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan nyaman dipandang mata, (9) kemenarikan tampilan media karena *background* digambar langsung pada *flash* sehingga tampak lebih menarik terutama untuk anak sekolah dasar, (10) kesesuaian ukuran gambar dan ikon, (11) kualitas video yang disajikan, dan (12) kesesuaian video dengan materi yang dijelaskan sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Akan tetapi ahli desain pembelajaran menyarankan agar merubah sedikit konteks instrumen yaitu pada poin nomor 7, kata "kejelasan" diganti dengan "sistematika". Sedangkan pada poin nomor 11, kalimat "Kemenarikan dalam memotivasi pengguna" diganti dengan "Menumbuhkan motivasi pengguna".

Menurut hasil *review* ahli isi mata pelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 95,29% ditinjau dari (1) kejelasan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai, (4) keluasan materi yang disajikan, (5) kelengkapan materi yang disajikan, (6) kesesuaian evaluasi dengan materi yang disajikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai, (7) kemenarikan penyajian materi karena materi disajikan ke melalui empat jenis media yaitu teks, gambar, suara dan video, (8) kesesuaian komposisi teks pada *frame* sehingga lebih menarik dan nyaman dipandang, (9) keterkaitan gambar dengan materi yang dijelaskan sehingga memperjelas pemahaman materi, (10) kejelasan materi yang disajikan, (11) kelugasan bahasa yang digunakan, (12) penggunaan bahasa yang komunikatif sehingga siswa lebih mudah memahami materi, (13) kebenaran penggunaan kata-kata baku dalam penyajian materi, (14) kebenaran penulisan bahasa asing, dan (15) kemenarikan penggunaan ikon dalam penjelasan materi. Adapun perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan ahli isi yaitu penulisan istilah asing menggunakan cetak tebal dan miring

dan mengganti kata "menyebutkan" dengan "disebutkan" pada materi Panca Sradha.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 92,50% ditinjau dari (1) kejelasan penyajian materi karena disajikan secara sistematis, (2) kelancaran tombol navigasi sehingga memudahkan siswa mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan, (3) kemudahan penggunaan media, (4) kemenarikan tampilan sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (5) memberikan semangat dalam belajar, dan (6) ketepatan pemilihan warna sehingga tampilan media menjadi lebih menarik untuk dipelajari.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 91,89% ditinjau dari (1) kejelasan penyajian materi, (2) kemenarikan penyajian materi, (3) kemudahan penggunaan media, (4) keterbacaan teks, (5) kesesuaian warna dan ukuran teks, (6) kesesuaian musik latar sehingga membuat suasana belajar menjadi nyaman, (7) kemenarikan tampilan sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (8) memberikan semangat dalam belajar, (9) kelancaran tombol navigasi sehingga memudahkan siswa mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan, dan (10) kejelasan petunjuk media sehingga siswa tidak kebingungan ketika pertama kali menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 93,19% ditinjau dari (1) kejelasan penyajian materi, (2) kemenarikan penyajian materi, (3) kemudahan penggunaan media, (4) keterbacaan teks, (5) kesesuaian warna dan ukuran teks, (6) kesesuaian komposisi teks pada *frame* sehingga tampilan media terlihat lebih menarik, (7) kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan sehingga memperjelas pemahaman materi, (8) kemenarikan tampilan media sehingga siswa tidak bosan dalam belajar, (9) kesesuaian pemilihan musik latar sehingga membuat suasana belajar menjadi nyaman, (10) ke-

menarikan tombol navigasi, (11) kelancaran navigasi sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, (12) kejelasan petunjuk media sehingga siswa tidak kebingungan ketika pertama kali menggunakan media tersebut, dan (13) kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil penilaian dari review ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi mata pelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan ini, maka media pembelajaran interaktif ini sudah tervalidasi dan teruji coba oleh para ahli dan siswa kelas IV di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa maupun sekolah lain yang mempunyai karakteristik sesuai dengan siswa di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan, didapat dua buah simpulan. Adapun simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Proses rancang bangun media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Multi-media Design Model* yang terdiri dari empat tahap yaitu analisis, desain, produksi, dan evaluasi. Proses rancang bangun diawali dengan (1) tahap analisis yaitu menentukan mata pelajaran yang dibuatkan media pembelajaran adalah Pendidikan Agama Hindu untuk kelas IV semester I di Sekolah Dasar No 3 Banjar Jawa dengan materi Panca Sradha, Bhuana Agung dan Bhuana Alit serta Budaya, kemudian dilanjutkan dengan (2) tahap desain yaitu membuat agenda kerja, *flowchart* dan *storyboard* yang menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, (3) tahap produksi yaitu mengimplementasikan *flowchart* dan *storyboard* menjadi sebuah media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, dan tahap yang terakhir yaitu (4) tahap evaluasi yang bertujuan untuk memvalidasi produk berdasarkan *review* para ahli dan uji

coba produk terhadap siswa untuk menentukan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pencapaian media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut. Hasil analisis ditinjau dari *review* ahli yaitu (1) ahli media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,33%, (2) kualitas media ditinjau dari aspek desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 94,11%, (3) kualitas media ditinjau dari ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 95,29%. Sedangkan hasil analisis ditinjau dari uji coba pada siswa yaitu (1) uji coba perorangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 92,50%, (2) uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 91,89%, dan (3) uji coba lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 93,19%.

Selain itu, disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibagi menjadi lima yaitu sebagai berikut.

Saran yang pertama yaitu saran kepada siswa, siswa diharapkan menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu sumber belajar agar dapat mengoptimalkan pemahaman terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, khususnya materi tentang Panca Sradha, Bhuana Agung dan Bhuana Alit, serta Budaya. Siswa disarankan dapat memiliki media pembelajaran interaktif ini untuk dipelajari secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapanpun dan dimanapun.

Saran yang kedua yaitu saran kepada guru, meskipun media pembelajaran ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini lebih menekankan pengembangan aspek kognitif siswa. Selain menggunakan media pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran, guru disarankan menggunakan sumber belajar lain dan menerapkan multi metode. Sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara seimbang.

Saran yang ketiga yaitu saran kepada kepala sekolah, media pembelajaran interaktif ini telah tervalidasi dengan kategori sangat baik. Selain sebagai salah satu koleksi media di sekolah, media pembelajaran interaktif ini juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, agar media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara optimal, sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana yang lebih memadai seperti LCD dan *speaker* di setiap kelas. Dengan adanya sarana yang memadai akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

Saran yang keempat yaitu saran kepada teknolog pembelajaran agar terus meningkatkan pengembangan terhadap sumber-sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok Jabatan Fungsional Pengebang Teknologi Pembelajaran. Dalam hal pengembangan media pembelajaran, *Multi-media Design Model* cocok digunakan sebagai dasar dalam proses rancang bangun media pembelajaran interaktif karena model ini memiliki empat tahapan pokok yaitu *analysis, design, production, dan evaluation*. Masing-masing tahapan telah memiliki langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengembang media sehingga lebih memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Saran yang terakhir yaitu kepada peneliti lain yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Multimedia Design Model* ini hanya menguji sampai batas validitas saja. Untuk kedepannya diharapkan melakukan penelitian eksperimen guna menguji keefektifan media dan pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa, sehingga media yang dikembangkan lebih berdayaguna dan dapat dimanfaatkan secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan penelitian ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan adik yang selalu setia memberi dukungan agar selalu semangat dalam menyelesaikan tugas ini dengan baik. Kepada Drs.

I Dewa Kade Tastra, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus sebagai ahli desain pembelajaran yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, saran dan telah membantu memvalidasi media yang dikembangkan, kepada Dra. Desak Putu Parmiti, MS dan Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S, sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi dalam penelitian ini, kepada Drs. I Wayan Suandra selaku guru mata pelajaran Agama Hindu yang telah banyak membantu dalam penelitian ini, kepada I Kadek Suartama, M.Pd selaku ahli media pembelajaran yang telah membantu memvalidasi media yang dikembangkan, kepada siswa-siswi kelas IV di SD No 3 Banjar Jawa yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini. Yang terakhir kepada teman-teman serta sahabat-sahabat MOG yang telah memberikan bantuan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Arsyad, A. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Peraturan Menteri. 2010. *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah*. Tersedia pada <http://www.pendis.ke menag.go.id/file/dokumen/KMA16201-0.pdf> (diakses tanggal 7 Januari 2013 15.20 WITA).
- Peraturan Pemerintah. 2007. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Tersedia pada <http://www.pendidikan-diy.go.id/file/pp/2007pp55.pdf> (diakses tanggal 7 Januari 2013 15.40 WITA).
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tegeh, I M. & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wiki, Edutech. 2006. "*Reeves Multimedia Design Model*". Tersedia pada http://edutechwiki.unige.ch/en/Reeves_multimedia_design_model (diakses tanggal 2 Mei 2012 15.35 WITA).