

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SD NEGERI 3 BUNGAYA KECAMATAN BEBANDEM KABUPATEN KARANGASEM

Ketut Sudiartana¹, Anak Agung Gede Agung², I Wayan Koyan³
^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: dedecute43@yahoo.com¹, agung2056@yahoo.co.id², koyan@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya suatu permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran masih terbatas serta hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV masih kurang dari standar kriteria ketuntasan minimal, ini dikarenakan rendahnya minat belajar siswa dan juga fasilitas belajar yang masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV semester I di SD Negeri 3 Bungaya Kabupaten Karangasem. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Luther. Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan materi, pembuatan, uji coba, dan distribusi. Selanjutnya produk diuji cobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan dengan 3 siswa subjek coba, uji coba kelompok kecil dengan 12 siswa subjek coba, dan uji coba lapangan dengan 30 siswa subjek coba. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan rancangan bangun pengembangan dan produk CD multimedia pembelajaran pada siswa kelas IV semester I. Hasil validasi data menunjukkan tingkat pencapaian multimedia pembelajaran ini adalah ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 96%, ahli desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%, ahli media pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 84,5%, pada validasi perorangan, kelompok kecil, dan lapangan terkonversi dengan kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian berturut-turut 95%, 95,26%, dan 94,98%. Oleh karena itu, multimedia yang dihasilkan dapat dikatakan sudah layak pakai.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, pengembangan

Abstract

This study was conducted because of a problem that is the use of instructional media and learning outcomes is still limited in Pendidikan Kewarganegaraan for fourth grade students are still less than the standard minimum of the completeness criteria, this due to low student interest and learning facilities are still lacking. This

study aims to describe the design and quality of instructional media development in Pendidikan Kewarganegaraan in the first semester of fourth grade students at SDN 3 Bungaya Karangasem regency. Development models used in this study is a model developed by Luther. Stages include concept, design, and collection of resource materials, manufacture, testing, and distribution. Subsequently tested products to students through three stages, namely individual test subject's trial with 3 students, small group testing with 12 subject students' trial, and field trials with 30 student subjects trial. Results of this study is to produce a design and product development up learning multimedia CD on fourth grade students in the first semester Data validation results indicate the level of achievement is learning multimedia content expert subjects including criteria very well with the percentage rate of 96% achievement, instructional design experts including criteria very well with the percentage rate of 90% achievement, instructional media specialists including criteria for both the percentage achieving level 84 , 5%, in the validation of individual, small group, and the pitch converting very well with the percentage criteria attainment levels respectively 95%, 95.26%, and 94.98%. Therefore, the resulting multimedia can be said to have a decent life.

Keywords: multimedia learning, development

PENDAHULUAN

Guru dan murid di dalam pembelajaran terjadi interaksi timbal balik dalam proses pembelajaran. Dalam proses ini hampir setiap guru pernah menemukan suasana kelas yang tidak kondusif untuk proses pembelajaran. Para siswa tidak merespon apa yang guru bawakan dan guru merasa tidak ada gunanya lagi berbicara di depan siswa karena siswa juga berbicara, ramai sendiri dan kelas berubah seperti keramaian di pasar. Jelas suasana seperti ini tidak akan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang direncanakan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi

belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Di samping dengan bantuan media tersebut, minat belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung prestasi belajar yang diperoleh lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Proses pembelajaran di dalam kelas cenderung diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Sering kali pembelajaran masih diarahkan pada pembelajaran yang bersumber pada guru (teacher centered). Hal ini menjadikan siswa malas untuk berpikir dan kemampuannya memecahkan masalah menjadi kurang optimal. Masalah lain juga minimnya sumber bacaan yang relevan dengan materi pelajaran, jam pelajaran yang kurang berimbang terhadap padatnya materi mata pelajaran, dan masalah yang paling menonjol dirasakan adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan relevan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Permasalahan yang dihadapi guru di atas, perlu adanya suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan yaitu media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2005:15) menyatakan, "pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik. Di samping dengan bantuan media tersebut, minat belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung prestasi belajar yang diperoleh lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa komputer. Komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama

pengajaran dengan bantuan komputer (Computer Assisted Instruction-CAI, atau Computer Assisted Learning-CAL). Dilihat dari situasi belajar, komputer digunakan untuk menyajikan isi pelajaran seperti pembelajaran interaktif dengan bantuan macromedia authoware 7.0.

Begitu juga di SD Negeri 3 Bungaya, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV masih kurang dari standar kriteria ketuntasan minimal, ini dikarenakan rendahnya minat belajar siswa dan juga fasilitas belajar yang masih kurang. Untuk itu, perlu adanya pengembangan media yang sederhana seperti dengan menggunakan media Macromedia Authorware 7.0 yang bisa membantu kesulitan belajar peserta didik dan juga bisa lebih memudahkan guru dalam mengajar dari kejenuhan di kelas serta peserta didik menjadi termotivasi kembali untuk mengikuti pelajarannya. Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini di coba untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk slide presentasi dengan menggunakan Macromedia Authorware 7.0 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 3 Bungaya Kangin Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. (research and development). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Macromedia Authorware 7.0 adalah model pengembangan produk Computer Assisted Instruction-CAI, atau Computer Assisted Learning-CAL (Pembelajaran Berbantuan Komputer), dikembangkan oleh Luther (dalam Sutopo 2003:32). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan

media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: Tahap pertama yaitu menentukan konsep/concept. Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan media pembelajaran ini adalah menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

Tahap kedua yaitu mendesain produk/design. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan software yang akan digunakan. Software yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran audiovisual ini antara lain Macromedia Authorware 7.0, Photoshop 7.0. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk flowchart dan storyboard.

Tahap ketiga yaitu pengumpulan materi/collecting materials. Tahap pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti materi pokok (Sistem Pemerintahan Desa, Kecamatan, kabupaten, Kota dan Provinsi) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio. Materi bersumber dari buku BSE Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah ada dan lembar kerja kelas IV Sekolah Dasar serta up-date informasi dengan browsing di internet. Untuk pengumpulan bahan pendukung seperti gambar, animasi serta audio diperoleh melalui download melalui internet.

Tahap keempat yaitu perakitan/assembly. Tahap perakitan merupakan tahap memproduksi program yaitu mengubah naskah menjadi media pembelajaran. Perakitan dimulai dari

menyusun materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap scene dengan menggunakan software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, grafis, animasi, video, musik, dan narasi.

Tahap kelima yaitu uji coba/test drive. Uji coba media merupakan hal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan ahli baik itu ahli media yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, ahli desain yang seorang bersertifikasi S2 Teknologi Pendidikan, dan ahli isi merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 3 siswa kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya, uji kelompok kecil dengan 8 siswa kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya dan uji coba lapangan dengan 30 siswa kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis digunakan menentukan kualitas hasil pengembangan produk dan merevisi produk.

Tahap keenam yaitu distribusi/distribution. Tahap ini adalah tahap mempublikasikan/penyebarnya produk hasil pengembangan. Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk. Produk didistribusikan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII dan subjek coba produk dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu. Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas: 1) desain uji coba, 2) subyek coba, dimana subjek coba produk hasil penelitian ini meliputi: tahap review para ahli, tahap uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. 3) metode pengumpulan data, 4) instrumen

pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Tingkat validitas media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: a) review oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, b) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, dua belas orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh orang siswa untuk uji coba lapangan.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain media pembelajaran, dan data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan berupa hasil review siswa. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil review ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan, sedangkan hasil review siswa pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan melalui angket tanggapan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket tanggapan. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain media pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa pada saat uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

SB : Sangat Baik = 5
B : Baik = 4

C : Cukup = 3
TB : Tidak Baik = 2
STB : Sangat Tidak Baik = 1

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. (1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-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.. Agung (2012:67) menyatakan bahwa analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum. (2) Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna (2010: 100) adalah sebagai berikut.

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

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

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

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

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 seperti tabel 01 berikut ini.

Tabel 01. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

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

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian ini adalah pemaparan mengenai rancang bangun dari model pengembangan multimedia pembelajaran, Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut: (1) Concept (menetapkan mata pelajaran), merupakan pemilihan mata pelajaran. Multimedia pembelajaran ini mengacu pada buku ajar yang di gunakan oleh para guru di SD Negeri 3 Bungaya Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem. Buku Pendidikan Kewarganegaraan yang di gunakan berupa Buku Sekolah Elektronik (BSE). Materi yang dipilih untuk merancang multimedia pembelajaran ini yaitu materi Pendidikan Kewarganegaraan pada bab I dan II mengenai Sistem Pemerintahan Desa, Kecamatan, Kabupaten, Kota dan Provinsi. (2) Design, Desain produk dilakukan melalui dua tahap: (a) memilih dan menetapkan *software* yang digunakan, adapun pilihan *software* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran media interaktif antara lain *Macromedia Authorware 7.0* (b) Mengembangkan *slide presentasi*, untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Setelah pemilihan *software* selesai, langkah selanjutnya pengembang merancang *storyboard*. (3) Collecting Materials, pengumpulan bahan berupa materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti: materi pokok (substansi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan) dan bahan pendukung seperti gambar, animasi, serta audio. Materi bersumber dari buku sekolah elektronik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah ada dan memanfaatkan *Download* dari internet, sedangkan pengumpulan

gambar, dan animasi diperoleh melalui *download* melalui internet. (4) Assembly, Tahap perakitan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap frame, dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, grafis, foto, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan *slide presentasi* yang menarik. (5) *Tes Drive*, validasi dilakukan oleh seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran. Ahli isi bidang mata pelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atas nama I Wayan Merta. A S.Pd.SD. Ahli desain yang diminta kesediannya untuk *mereview* rancangan multimedia pembelajaran ini adalah seorang teknolog pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha atas nama I Kadek Suartama, S.Pd.,M.Pd. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk *mereview* rancangan multimedia pembelajaran adalah seorang teknolog pembelajaran dan ahli media pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha atas nama Dr. I Made Tegeh, M.Pd. Selanjutnya dilakukan validasi perorangan dengan tiga orang siswa, validasi kelompok kecil dengan dua belas orang siswa dan validasi lapangan dengan tiga puluh orang siswa. (6) Distribution, Sasaran pemakai produk meliputi guru dan siswa. Pada tahapan ini peneliti

melakukan distribusi pada seluruh subyek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 3 Bungaya Kecamatan Bebandem Kabupaten Karangasem. Distribusi dilakukan dengan membagikan CD Multimedia kepada seluruh siswa kelas IV. Distribusi ini merupakan tahap akhir dari model penelitian pengembangan yang digunakan.

Analisis data menunjukkan bahwa hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran diperoleh skor sebanyak 96% setelah dikonversikan dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik dan ini menunjukkan kualitas media dari segi isi/substansi materi, media pembelajaran ini tergolong sangat baik dan media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran diperoleh skor sebanyak 90% setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik, ini menunjukkan media pembelajaran berbasis Macromedia Authorware ini dari segi desain pembelajaran memiliki kualitas yang baik dan media ini tidak perlu direvisi. Hasil *review* dari ahli media pembelajaran diperoleh skor sebanyak 84,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 84,5% berada pada kualifikasi baik, ini menunjukkan media pembelajaran berbasis Macromedia Authorware ini memiliki kualitas baik dari segi media dan media ini tidak perlu direvisi. Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli media, dan ahli desain produk pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan terhadap media yang dikembangkan. Sebagai subyek dari uji coba perorangan ini adalah siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya sejumlah 3 orang. Ketiga orang tersebut

terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil nilai semester siswa tersebut. Validasi perorangan diperoleh skor sebanyak 95%. Rerata persentase sebesar 95 % berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan tidak perlu direvisi. Setelah selesai melalui uji coba perorangan, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilanjutkan dalam tahap uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil, subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya sebanyak dua belas orang. Kedua belas orang 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. Validasi kelompok kecil diperoleh skor sebanyak 95,26%. Rerata persentase 95,26% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan ini memiliki kualitas yang sangat baik dan media ini tidak perlu direvisi. Setelah selesai melalui uji coba kelompok kecil, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilanjutkan dalam tahap uji coba lapangan. Dalam uji coba lapangan, subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 3 Bungaya sebanyak tiga puluh orang. Validasi lapangan memperoleh skor sebanyak 94,98%. Rerata persentase 94,98% berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan ini memiliki kualitas yang baik dan media ini tidak perlu direvisi. Adapun persentase kualifikasi bisa dilihat pada tabel 02.

Tabel 02. Kualifikasi Nilai

No	Responden	Nilai	Kualifikasi
1	Review Ahli Isi Mata Pelajaran	97,1%	Sangat Baik
2	Review Ahli Desain Pembelajaran	92,3%	Sangat Baik
3	Review Ahli Media Pembelajaran	86%	Baik
4	Validasi Perorangan	91,7%	Sangat Baik
5	Validasi Kelompok Kecil	92,4%	Sangat Baik
6	Validasi Lapangan	91,6%	Sangat Baik

Pengembangan multimedia pembelajaran ini telah dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu konsep (concept), desain (design), pengumpulan bahan materi (collecting materials), pembuatan (assembly), uji coba (tes drive), dan distribusi (distribution). Berdasarkan hasil validasi yang meliputi review para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan uji coba produk (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan), dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk sangat baik. Hasil pengembangan dapat dipaparkan sebagai berikut. (a) Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 96%. Multimedia pembelajaran ini termasuk kriteria sangat baik karena terdapat materi yang jelas, naskah yang digunakan untuk menyusun media pembelajaran ini diambil dari Buku Sekolah Elektronik Pendidikan Kewarganegaraan yang dipakai di SD Negeri 3 Bungaya. Multimedia pembelajaran ini juga terdapat soal-soal latihan serta soal-soal evaluasi untuk mengukur kemampuan pengguna setelah mempelajari materi. Multimedia pembelajaran dibuat sesuai dengan standar kompetensi yang ada di SD Negeri 3 Bungaya, oleh karena itu materi dalam multimedia pembelajaran yang dipelajari oleh pengguna sudah relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa. Atas dasar penilaian dari ahli isi mata pelajaran, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang

dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas. (b) Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 90%. Multimedia pembelajaran ini dikatakan sangat baik karena multimedia pembelajaran dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas. (c) Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap komponen-komponen multimedia pembelajaran tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan skor 4 (baik). Kualitas multimedia pembelajaran termasuk kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian 84,5%. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas. (d) Berdasarkan hasil penilaian validasi produk dari validasi perorangan sebanyak 3 orang siswa, validasi kelompok kecil sebanyak 12 orang siswa dan validasi lapangan sebanyak 30 orang siswa terungkap bahwa, kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari validasi perorangan, validasi kelompok kecil, dan validasi lapangan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat

pencapaian berturut-turut 95%, 95,26%, dan 94,98%.. Atas dasar penilaian dari validasi ini, maka dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai sebagai fasilitas belajar di kelas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Rancang bangun media pembelajaran berbasis Macromedia Authorware ini sangat efektif digunakan sebelum mengembangkan sebuah produk pembelajaran di sekolah. Adapun rancang bangun tersebut meliputi: (a) memilih model pembelajaran yang akan digunakan, (b) membuat storyboard, (c) membuat media serta (d) tahap evaluasi. Media pembelajaran berbasis Macromedia Authorware ini adalah salah satu media pembelajaran atau produk yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, layak pakai, sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan minat siswa serta memberikan daya tarik sekaligus dapat memudahkan siswa belajar secara efektif dan efisien secara mandiri (individual). Tanggapan siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil mengenai media ini bisa di terima oleh siswa saat pembelajaran berlangsung, dan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas. (2) Kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil review dari para ahli dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut. (a) Menurut ahli isi mata pelajaran, Media pembelajaran berbasis Macromedia Authorware yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) pembelajaran ini, termasuk dalam kategori sangat baik (96%). (b) Menurut ahli media pembelajaran termasuk dalam kategori baik (84,5%). (c) Menurut ahli desain pembelajaran dalam kategori sangat baik (90%). (d) Menurut uji coba perorangan termasuk kategori sangat baik (95%). (e) Menurut uji coba kelompok kecil termasuk kategori sangat baik (95,26%). (f) Menurut uji coba lapangan termasuk

kategori sangat baik (94,98%). Ini menunjukkan kualitas media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware* ini memiliki kualitas yang sangat baik.

Saran-saran yang disampaikan berkaitan dengan Pengembangan Media *Macromedia Authorware* model PBK pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya memahami sistem pemerintahan desa, kecamatan, kabupaten, kota dan provinsi di SD Negeri 3 Bungaya Tahun Pelajaran 2012/2013 adalah sebagai berikut: (1) Berkaitan dengan telah dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Macromedia Authorware*, maka media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien serta sumber belajar kreatif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya bagi siswa SD Negeri 3 Bungaya. Dengan adanya beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang berupa *Macromedia Authorware*, maka dalam memanfaatkan media pembelajaran ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV semester ganjil. Media pembelajaran ini sebaiknya disimpan dengan baik dan digunakan secara rutin sesuai dengan materi yang disampaikan. (2) Media pembelajaran yang berupa *Macromedia Authorware* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD Negeri 3 Bungaya Kelas IV, sehingga bila digunakan pada siswa di SD yang lain, pada kelas yang lain atau bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan ini dipersilakan untuk direvisi seperlunya. (3) Guru hendaknya senantiasa melakukan optimalisasi dalam proses pembelajaran yang sedang diterapkan dan memanfaatkan potensinya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. (4) Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dengan menyempurnakan keterbatasan dan kekurangan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada:

1. Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan;
2. Prof. Dr. A.A Gede Agung, M.Pd., selaku pembimbing I;
3. Prof. Dr. I Wayan Koyan, M.Pd., selaku pembimbing II sekaligus sebagai pembimbing akademik;
4. Bapak/Ibu dosen di lingkungan Jurusan Teknologi Pendidikan;
5. I Kadek Suartama, M.Pd., selaku ahli desain pembelajaran yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan;
6. Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan;
7. Ni Nyoman Nyeri A.Ma.Pd., selaku Kepala SD N 3 Bungaya, yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam pelaksanaan uji coba produk pengembangan;
8. I Wayan Merta. A.S.Pd.SD., selaku ahli isi mata pelajaran yang telah membantu dalam validasi produk pengembangan;
9. Teman-teman mahasiswa dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, saran, dan dorongan.

Buku Ajar (tidak diterbitkan).
Singaraja: Universitas Pendidikan
Ganesha.

Daftar Rujukan

- Agung, A.A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suartama, Kd & Km. Sudarma. 2007. Laporan Penelitian *Pengembangan Compact Disc (CD) Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Laporan Penelitian (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*.