

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF CIVICS EDUCATION FOR STUDENT OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh:

Adi Tri Prasetyo, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
adhie.trey@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran materi Norma di Masyarakat yang layak untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, langkah-langkah dalam penelitian ini ada sembilan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk awal, revisi produk tahap 1, uji coba pemakaian, revisi produk tahap 2. Penelitian ini melibatkan 2 dosen UNY sebagai validator dan 23 siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo sebagai subjek uji coba. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan angket uji kelayakan ahli materi, angket uji kelayakan ahli media, dan angket uji kelayakan pengguna. Hasil penilaian multimedia Norma di Masyarakat dari ahli materi mendapatkan nilai 94,12 (Sangat Layak), ahli media mendapatkan nilai 76,47 (Sangat Layak), uji coba produk awal mendapatkan nilai 100 (Sangat Layak), dan uji coba pemakaian mendapatkan nilai 97,32 (Sangat Layak). Jadi, multimedia pembelajaran Norma di Masyarakat dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Multimedia Pembelajaran, Norma, PKn*

Abstract

This research development aims to produce a multimedia product of the norms in the society materials properly for grade III students of elementary school. The type of this research was Research and Development, which had nine steps, namely determining potency and problems, collecting data, product design, design validation, design revision, initial product testing, product revision stage 1, tryout, product revision stage 2. This study involved 2 UNY lecturers as validators and 23 third grade students of Pendowoharjo Public Elementary School as a subject treatment. The instrument used to collect data is using a material expert feasibility Test questionnaire, a media expert feasibility test questionnaire, and a user feasibility test questionnaire. The result showed multimedia learning in the norms in society materials from the experts got a value of 94.12 (very eligible), media experts got a value of 76.47 (very eligible), tryout of the initial product got a value of 100 (very eligible), and application tryout got a value of 97.32 (very eligible). So, multimedia learning in the material of norms in society could be said to be worthy of being used as a learning medium.

Keywords: *Multimedia Learning, Norms, Civic Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan umat manusia. Pendidikan berperan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sebagaimana telah tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Pendidikan Kewarganegaraan mem-punyai peran strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban.

Lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (1) Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan sejak dini, karena dengan mempelajari, memahami serta mengamalkan apa yang terkandung didalam mata pelajaran PKn tersebut artinya amanat yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 dapat terpenuhi.

Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara guru itu sendiri dengan siswa. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar merupakan komponen terpenting pembelajaran. Dalam proses belajar dan mengajar dalam kelas, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam teknik pembelajaran. Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dalam pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa “Guru adalah guru profesional dan tugas utamanya adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Tuntutan guru ini ditujukan untuk semua guru mata pelajaran tanpa terkecuali”.

Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila pesan dari guru ke siswa terjalin interaksi yang aktif, sehingga proses penyampaian pesan menjadi lebih efektif dan mudah diterima. Penggunaan multimedia pembelajaran PKn dapat membantu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas, pembelajaran PKn dengan menggunakan aplikasi presentasi seperti multimedia berbasis komputer yang menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi akan menarik perhatian dan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian pendapat diatas mengenai peran dan fungsi media dapat dijelaskan bahwa fungsi utama multimedia pembelajaran adalah menarik perhatian siswa saat berlangsung, sehingga motivasi siswa muncul, ketika itulah siswa dapat memahami bahan pelajaran yang diberikan karena guru menggunakan media dalam penyampainnya. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan bermanfaat bagi siswa dalam menerima pesan maupun bagi guru dalam menyampaikan pesan sehingga tujuan belajar akan benar-benar tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas III SD N Pendowoharjo didapatkan hasil bahwa media pembelajaran

yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah berupa buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sedangkan siswa hanya dibekali satu buku pegangan yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sebagian besar hanya memuat soal evaluasi dan tugas. Dengan keterbatasan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Pembelajaran yang bersifat teacher center yang terlalu lama membuat siswa kelas III sering kali cepat merasa bosan, sehingga membuat proses pembelajaran di kelas tidak terkendali kemudian menimbulkan kegaduhan. Mata pelajaran PKn sebagai salah satu bidang yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya, disamping aspek moral juga banyak memuat materi sosial yang banyak memuat fenomena-fenomena aktifitas sosial yang terjadi disekitar kehidupan siswa. Dalam mengatasi hal tersebut, guru kelas III melakukan selingan dengan metode tanya jawab. Namun tidak semua siswa kelas III ikut berperan aktif dalam metode tanya jawab. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan terdapat beberapa siswa terlihat tidak fokus dalam pembelajaran.

Suasana kelas yang menjadi tidak kondusif itu juga terjadi ketika proses pembelajaran materi Norma di Masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yaitu ibu Sri Rahayu Handayani, diperoleh informasi pada pembelajaran PKn kelas III terdapat beberapa materi yang sulit dipahami karena terbatasnya sumber belajar,. Penggunaan buku paket yang disertai gambar tidak berwarna menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Kurangnya media penunjang menyebabkan pembelajaran cukup sulit untuk dilakukan. Guru hanya menunjukkan dan mengajarkan teori saja. Hal inilah yang menjadi penyebab suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk melakukan proses pembelajaran. Dibutuhkan adanya media penunjang berupa gambar atau video agar memudahkan siswa

dalam memahami materi Norma di Masyarakat. Oemar Hamalik (Arsyad, 2012: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik minat belajar siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dengan memanfaatkan sarana prasarana dan teknologi yang ada. Seperti dikemukakan oleh Bank & Cleggs (dalam Susanto, 2014: 324) yang menyatakan bahwa keragaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu – ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. SD N Pendowoharjo Yogyakarta memiliki sarana dan teknologi berupa LCD proyektor dan ruang komputer, namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran. Sesekali guru menggunakan media pembelajaran powerpoint, namun hanya berisi slide-slide yang berisi teks saja menjadikan siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk.

Proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya hanya menggunakan buku paket, LKS dan media pembelajaran *powerpoint*, maka proses pembelajaran materi Norma di Masyarakat ini akan lebih baik jika menggunakan aneka media pembelajaran. Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video. Dengan adanya aneka media pembelajaran tersebut siswa tidak akan mudah bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu metode yang digunakan oleh guru juga semakin bervariasi.

Setelah peneliti melakukan observasi, SD N Pendowoharjo belum menyediakan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran PKn sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada materi “Norma di Masyarakat”. Dengan dikembangkannya multimedia pada pembelajaran PKn tersebut diharapkan proses pembelajaran menjadi variatif dan juga siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan multimedia dinilai cukup tepat untuk dikembangkan di SD N Pendowoharjo.

Berdasarkan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di atas, penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran materi Norma di Masyarakat yang layak untuk siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo.

Briggs sebagaimana dikutip sadiman dkk (2008) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah wahana atau fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bersifat interaktif dan berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap, seperti sound, animasi, video, teks, dan grafis.

Proses pembelajaran berbasis multimedia tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Abdulhak (Munir 2012: 60) mengatakan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan berkualitas pada hakikatnya berhubungan dengan proses pembelajaran yang telah dirancang oleh pengembang program. Menurut Hope, dkk; Kemp dan Dayton (Ismaniati, 2001: 29) terdapat lima bentuk pembelajaran berbasis komputer yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam bidang apapun. Kelima model tersebut adalah: (1). Model tutorial, dalam model ini, program pembelajaran meliputi penjelasan materi, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan

branching yang sesuai. Model ini hampir mirip dengan buku teks, namun disajikan dengan bantuan komputer. (2). Model Drill and Practice, model drill and practice menganggap bahwa isi pebelajar sudah menguasai konsep dasar dari materi yang akan dipelajari sehingga mereka siap untuk menerapkan rumus, bekerja dengan kasus konkrit, dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi pembelajaran. (3). Model Problem Solving, model ini memiliki sifat yang lebih tinggi daripada model sebelumnya yaitu drill and practice. Tugas yang diberikan pada model ini meliputi beberapa langkah dan proses disajikan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu atau sumber untuk mencari pemecahan. (4). Model simulation, prinsip dasar yang mendasari dan menentukan langkah pebelajar tidak ditunjukkan secara eksplisit, namun harus disimpulkan sendiri oleh si pebelajar dari beberapa pengalaman dalam simulasi yang dilakukan. Simulasi dapat digunakan juga untuk melatih ketrampilan atau untuk memahami sistem dalam ekonomi dan disiplin ilmu yang lain. (5). Model *Games*, selain bermanfaat sebagai hiburan, *games* juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran. Proses desain *games* yang sedemikianrupa dapat menjadikan motivasi dan upaya dalam meningkatkan belajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggabungkan beberapa media dan didalamnya terdapat interaktivitas yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Menurut Munir (2012: 113), ada kelebihan multimedia pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai berikut: (a) sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif, (b) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, (c) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi

gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (d) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (e) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan pen-elasan atau alat peraga yang konvensional, (f) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Sedangkan kriteria multimedia pembelajaran dalam (Miyarso, 2009:19), meliputi 4 aspek yaitu, aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Multimedia pembelajaran Norma di masyarakat digunakan untuk pembelajaran kelas III Sekolah Dasar. Di dalam multimedia ini terdapat 3 sub-materi utama yaitu (1) Pengertian Norma, (2) macam-macam norma di masyarakat (3) aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Tujuan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran ini yaitu siswa dapat memahami tentang pentingnya norma di masyarakat.

Dalam kaitannya dengan bidang Teknologi Pendidikan penelitian ini berada pada posisi “kajian dan praktik untuk memfasilitasi belajar dengan menciptakan sumber belajar atau media”, sesuai dengan definisi AECT tahun 2008. Disebutkan bahwa Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Arsyad. 2013:7). Melalui pengembangan media ini diharapkan memberikan manfaat bagi pencapaian efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas III SD Negeri Pendowoharjo Sleman.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*, atau yang lebih dikenal dengan (R&D). Borg and

Gall (1983: 567) berpendapat: “Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards” (Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu). Produk yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan Multimedia Pembelajaran PKn materi Norma di Masyarakat yang layak untuk pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Pendowoharjo, Sleman yang beralamat di Keleben, Pendowoharjo, Sleman, Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Juli 2019.

Subjek Penelitian

Jumlah subjek yang terlibat pada penelitian ini yaitu sejumlah 25 orang, yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 23 siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo. Adapun rincian subjek uji coba, yakni uji coba awal melibatkan 5 siswa, dan uji coba pemakaian melibatkan 23 siswa.

Prosedur

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall. Berikut adalah langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data,

(3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk I, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk II.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan adalah ditujukan untuk: (1) instrumen untuk ahli materi, (2) instrumen untuk ahli media, (3) instrumen untuk siswa. Kisi-kisi instrumen yang digunakan diadaptasi dan dimodifikasi dari kisi-kisi instrumen yang telah dikembangkan oleh (Miyarso, 2004:19) yang telah tervalidasi dengan baik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan mencari nilai yang kemudian dideskripsikan, sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Dalam validasi ahli pengembangan multimedia pembelajaran ini teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan kategori skor penilaian berkisar (1) tidak sesuai, (2) kurang sesuai, (3) sesuai, (4) sangat sesuai yang disajikan kepada ahli materi, dan ahli media.

Hasil setiap ahli kemudian dicari rata-rata empiris kemudian diubah ke dalam bentuk standar 100 dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan penilaian dari siswa pada tahap uji coba menggunakan skala Guttman. Berikut tabel skala Guttman:

Tabel 1. Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100$$

Dalam penentuan skala kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak apabila nilai akhir minimal berjumlah 50. Namun apabila nilai akhir kurang dari 50 maka multimedia pembelajaran dinyatakan belum layak.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor	Kategori Kelayakan
1	75-100	Sangat Layak
2	50-74	Layak
3	25-49	Tidak Layak
4	0-24	Sangat Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan yang menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran. Model pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall. Model pengembangan ini dipilih karena tahap pengembangannya sederhana dan lengkap.

Tahapan yang pertama yaitu menemukan potensi dan masalah pada subjek penelitian. Berdasarkan data pengamatan lapangan, diperoleh data dan informasi tentang kurangnya media pembelajaran materi norma di masyarakat untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III Sekolah Dasar. Berdasar pada hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan multimedia

pembelajaran materi norma di masyarakat yang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar. Data yang diperoleh menurut Piaget bahwa siswa usia 7-11 tahun termasuk pada perkembangan kognitif tahap operasional kongkrit (Siti Rahayu, 2006:222)

Tahap berikutnya yaitu desain produk. Dalam tahap desain produk ini ada 2 sub tahapan yang ditempuh yaitu perencanaan dan pengembangan.

1. Perencanaan

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pengumpulan informasi, peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi dan wawancara tentang pembelajaran dalam mata pelajaran PKn. Peneliti merumuskan tujuan berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh dari hasil pengumpulan data serta penyesuaian dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran PKn. Setelah memilah dan menyesuaikan masalah dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, tujuan berhasil dirumuskan. Tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa dapat memahami tentang pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Menetapkan materi

Setelah peneliti merumuskan tujuan, kemudian berlanjut dalam tahap penentuan materi yang akan digunakan dalam multimedia pembelajaran ini. Materi norma di masyarakat didapat dari berbagai sumber buku dan berdiskusi dengan guru kelas III. Kemudian peneliti memilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi norma di masyarakat.

2. Pengembangan

Pada tahapan ini kegiatan dilakukan dengan tiga langkah, yaitu : (a) Membuat naskah materi dan membuat garis besar isi

media; (b) Membuat *flowchart*; dan (c) Melakukan perancangan *storyboard*.

Setelah itu berlanjut dalam proses pengumpulan bahan yang terdiri dari empat tahapan yakni : (a) mengumpulkan bahan dan materi untuk pengembangan multimedia, yaitu berupa teks, gambar maupun video, dan (b) membuat soal evaluasi.

Semua bahan yang terkumpul, selanjutnya dimasukkan ke dalam aplikasi program komputer *Adobe Flash* dengan mengacu pada *flowchart* dan *storyboard*. Pada langkah ini, khususnya pada langkah pemrograman peneliti dibantu oleh seorang programmer. Hasil produk multimedia pembelajaran yang dibuat kemudian di burning ke dalam DVD agar nantinya dapat di evaluasi oleh ahli media dan ahli materi.

Setelah desain produk dan komponen pada multimedia pembelajran sudah lengkap, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi dan revisi desain. Validasi materi dilakukan oleh Dosen Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd. merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi ahli materi tahap I pada tanggal 18 Juni 2019 dengan perolehan skor 60,53 (Layak). Multimedia dengan kategori ini layak untuk diujicobakan namun masih memerlukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli materi. Validasi materi kembali dilakukan II pada tanggal 19 Juli 2019 dan memperoleh skor 94,12 (Sangat Layak). Multimedia dalam kategori ini sudah layak untuk diujicobakan. Kemudian pada tanggal pada tanggal 1 Juni 2019, validasi media pertama kali dilakukan oleh Bapak Deni Hardianto, M.Pd. sebagai ahli media dengan perolehan skor 61,76 (Layak). Multimedia dengan kategori ini layak untuk diujicobakan namun masih memerlukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli media. Validasi media kembali dilakukan pada tanggal 8 Juli 2019 dan mendapatkan skor

76,47 (Sangat Layak). Perolehan penilaian mengalami peningkatan dan layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.

Setelah validasi dan revisi pada desain, media siap diujicobakan pada uji coba produk awal. Pada tahap ini uji coba dilakukan kepada 5 siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo. Hasil yang diperoleh dari angket pengguna dengan jumlah penilaian 65 dari total jumlah 65. Dari jumlah tersebut memperoleh skor 100, sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran ini dikategorikan sangat layak. Dalam uji coba produk awal, tidak diketemukan kendala dari media. Tahap yang dilakukan setelah uji coba produk awal dengan hasil tanpa revisi adalah uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan di sekolah yang sama dengan skala siswa yang lebih banyak. Hasil yang diperoleh dari angket pengguna dengan jumlah penilaian 291 dari total jumlah penilaian sebanyak 299. . Dari jumlah tersebut memperoleh skor 97,32 sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran ini dikategorikan sangat layak. Dalam penelitian pada uji coba lapangan yang melibatkan 23 siswa kelas III ini, multimedia pembelajaran ini mendapat respon yang baik. Siswa sangat termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi dalam multimedia pembelajaran ini.

Pada tahap uji coba pemakaian, peneliti tidak menemukan kendala pada multimedia pembelajaran sehingga tahapan revisi multimedia yang kedua tidak dilakukan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak sebagai media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menerangkan materi norma di masyarakat. Untuk menghasilkan produk yang layak, peneliti menerapkan model penelitian yang diadaptasi dari tahap pengembangan Sugiyono. Terdapat sembilan tahapan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang dipakai yaitu; (1) Potensi

dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk 1, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk 2.

Produk multimedia yang dikembangkan oleh peneliti mengandung materi yang telah disesuaikan dengan ruang lingkup PKN di Sekolah Dasar dan indikator yang telah dikembangkan oleh peneliti. Multimedia pembelajaran norma di masyarakat dilengkapi dengan tombol petunjuk yang menjelaskan fungsi dari tombol-tombol yang ada dalam multimedia, walaupun tanpa bantuan guru siswa dapat belajar mandiri menggunakan multimedia pembelajaran norma di masyarakat baik di sekolah atau pun di rumah. Penyajian materi dalam multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, dan animasi yang disajikan secara menarik sehingga secara tidak langsung mengajak siswa untuk terlibat secara audio dan visual. Hal itu sesuai dengan yang dinyatakan oleh Mayer (2009:270) bahwa teks yang disajikan secara bersamaan dengan gambar memungkinkan informasi yang diterima mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu, melalui multimedia pembelajaran siswa dapat memilih sendiri cara belajar yang dikehendakinya. Pada sub materi norma di masyarakat, siswa dapat memilih sub materi mana dahulu yang ingin dipelajari. Hal itu sesuai dengan karakteristik multimedia pembelajaran yang dijelaskan Munir (2012:115) yaitu multimedia mampu memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengontrol laju kecepatannya belajar sendiri. Bagian akhir multimedia pembelajaran norma di masyarakat siswa dapat mengetahui pemahaman belajarnya dengan mengerjakan soal evaluasi, dalam soal evaluasi, siswa mengerjakan soal dan langsung menerima respon terhadap jawaban yang dipilih, sehingga siswa dapat langsung mengevaluasi terhadap jawaban yang telah dipilih. Untuk menguji kelayakan produk multimedia pembelajaran norma di masyarakat, peneliti melakukan

penilaian terhadap validasi ahli materi, ahli media, uji coba produk, dan uji coba pemakaian.

Dari hasil validasi ahli materi menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli materi, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Proses validasi tahap 2 mendapatkan nilai 60,53 dan dikategorikan layak untuk diuji cobakan. Sedangkan pada proses validasi tahap 2 mendapatkan hasil nilai 94,12 dan dikategorikan sudah layak untuk diuji cobakan.

Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli media, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Proses validasi tahap 1 mendapatkan nilai 61,76 dan dikategorikan layak untuk diuji cobakan. Sedangkan pada proses validasi tahap 2 mendapatkan hasil nilai 76,47 dan dikategorikan sudah layak untuk diuji cobakan.

Pada uji coba produk, dengan 5 siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Didapatkan hasil penilaian sangat baik dari ketiga subjek tersebut. Instrumen penilaian yang diberikan kepada siswa mendapatkan nilai yang cukup tinggi yaitu 100. Berdasarkan presentase tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini layak untuk digunakan. Siswa terlihat sangat antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran ini.

Uji coba pemakaian melibatkan 23 siswa kelas III, dengan perolehan nilai 84,06 dan dikategorikan sangat layak. Pada uji coba tahap ini, siswa memberikan respon yang sangat baik dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa terlihat juga berkembang, karena mereka ingin mencoba mempelajari sendiri materi yang ada dalam multimedia pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik kognitif anak yang mulai memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar dan realistis, serta timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 116).

Multimedia pembelajaran norma di masyarakat ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo. Penggunaan kombinasi teks, gambar, maupun audio dalam menggunakan media ini diharapkan dapat lebih memotivasi siswa untuk terus menggunakan multimedia norma di masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan multimedia pembelajaran Norma di Masyarakat yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo.. Kelayakan ini didasarkan pada hasil uji coba produk pada ahli materi, ahli media, uji coba produk awal dan uji coba pemakaian menghasilkan skor dengan kriteria diatas batas kriteria kelayakan yang ditentukan yaitu ≥ 50 . Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 94,12 (Sangat Layak). Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor dengan hasil 76,47 (Sangat Layak). Hasil uji coba produk awal dengan 5 siswa mendapatkan skor 100 (Sangat Layak). Sedangkan Uji coba pemakaian dilakukan dengan 23 siswa kelas III dan mendapatkan skor 97,32 (Sangat Layak).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia Norma di masyarakat, terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi guru, disarankan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran norma di masyarakat ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri Pendowoharjo.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini sebagai media

dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

- c. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, kondisi siswa, dan kondisi lapangan serta dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mendapatkan hasil efektifitas produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2003). Undang Undang No 20, Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Haditono, S.R. (2006). *Psikologi Perkembangan (Pengantar dalam Berbagai Bagiannya)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, Y., et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Miyarso, E. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani dan Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Penerbit: Ombak.

- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyanto, M. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.